月刊コインジャーナル6月号　平成10年 5月30日発行（昭和56年11月24日 第三種郵便物認可）第23巻 第6号　通巻270号　毎月30日発行

月刊コインジャーナル

The Coin Op. Journal

〔特集〕空いたままの2P側～対戦格闘の現状とこれから～

「レジャー白書'98」に見る業界の現状と展望

「アミューズメント産業界の実態調査」報告

明日のゲーム場を考える④

㈱セガ・エンタープライゼス「東京ジョイポリス」



6

JUNE 1998

今月の表紙 スペース ボンバー／(株)彩京

sigma

あっちを押すと、こっちが落ちる。人間関係がお手本です。

Yesterday's Dream

メダル落としの代名詞として大ヒットした「ニューペニーフォールⅡ」。思わぬところで、力学の三角関係。メダル大収穫の意外性に皆ハマった。



思えば積み木遊びは壊すことが楽しかった。

Today's Dream

メダルの波がザブンと崩れる様子は、本能的快感。新アイデアを盛り込んだ「ペニーフォールスペシャル」は、今もメダル人口を増やし続けている。

子供の頃の欲望と、人間心理の本質が、建設現場で。

Next Dream

メダル落としのトレンドは建設現場。パワーショベルを駆使、ベルトコンベヤを利用。かわゆいネコもお手伝い。絶対ハマる新マシン、いよいよ登場！

新登場

メダルゲーム市場は、まだまだおもしろい。

SHOVEL MASTER ぶちまけ権造





いっしょに、いい夢。シグマ

株式会社 シグマ

東日本販売部

本社●〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.(03)3486-5751 FAX.(03)3486-5770

札幌営業所●〒060-0807 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号 TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343

名古屋営業所●〒465-0025 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号 TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923

西日本販売部

大阪営業所●〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島5-7-11 第8新大阪ビル601号 TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332

福岡営業所●〒812-0013 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号 TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442





BALLY'S ORIGINAL SLOT MACHINE

WE MAKE FOR YOU, YOUR ORIGINAL SLOT MACHINE AND ANY OTHER VIDEO GAMES.







Bally
BALLY SERVICE.CO®

BALLY バーリーサービス株式会社

大阪本社：〒542-0072 大阪市中央区高津2-7-3 TEL.06-213-5255 FAX.06-211-7375
東京支社：〒106-0044 東京都港区東麻布3-8-10 TEL.03-3582-0857 FAX.03-3582-4735

振込銀行：住友銀行日本一支店 当座番号 270270

～マシン＆グッズ充実のラインナップ!
T MACHINE & GOODS LINE-UP

NEW

シングルメダルシリーズ第5弾!!

AM



今、人気のフィッシングがメダルゲームで新・登場!!








TODAY(当日)ランキング

ビッグヒットの記録に挑戦だ!!

◆ビッグヒットの記録が永遠に残る、ランキング機能搭載。


TOTAL(過去)ランキング

◆一目でわかるゲーム性、シンプルな操作性、スキル要素も含めて**「フィッシング」の醍醐味をコミカルに凝縮。**
(1ボタンプッシュタイプ･連打あり)
◆2匹同時、3匹同時にビッグヒットで**最高60枚まで払出OK！**
興奮をさらに盛り上げる。
◆舞台に登場する魚は**全部で8種類。**個性的なキャラが勢揃い。
◆ランキング記録内容は、**釣り上げた重量(メダルの払出枚数)、その日の日付・時刻。**

●**外寸**／W:500mm×D:570mm×H:1,420mm　●**消費電力**／130W

※キャスター付で移動もラクラク!!

次代が求めた新たなる付加価値の創造

impress™ インプレス

AM OP



※キャスター付で移動もラクラク!!

使う人のニーズに答えた新機能の数々。

大迫力の重低音!! アクティブサーボスピーカーシステム。
サウンド用に専用のアンプを搭載したアクティブサーボシステムを採用。大迫力の重低音を再現。当社独自の立体音「Q-Sound」にも完全対応!!

ハイエンド映像を美しく再現、高品位の29インチモニター。
導電膜「ラベンダーマスク」の採用でより深みのある色彩再現と高い解像度表示を実現しました。

対戦格闘人気をさらに盛り上げる、新感覚「チャレンジャーフリップ」。
2P側でも1P側と同感覚でプレイ出来るようキャラの位置を入れ換える「チャレンジャーフリップ」の設定がコネクタの差し替えのみでOK。
※但し、操作部の設定は別途必要。

楽々運搬、筐体が上下に分割可能!!
上下が完全に独立して分割されるので、今まで運搬が困難だった場所へも別々に搬入することができます。

電源を上部に集約・絶縁した安全設計採用。(特許出願中)
前面からの通常メンテナンスでは絶対触れない位置に電源を設置。コイン回収や基盤交換時に誤って感電する危険性がありません。

その他の特徴
●**設置場所を選ばないコンパクト設計**…坪効率の向上および集客力に多いに貢献します。
●**強い耐久性、信頼のD.B.S.(Double Bone Structure)設計**…フロントドア回りはD.B.S.設計です。
●**イジーメンテナンス**…従来の蛍光灯の約5倍の長寿命を誇る冷陰極管を採用しています。
●**トータルコーディネイト**…インストール専用スペースやA3サイズ挿入可能なパネルを標準で装備しています。

●**外寸**／W:730mm×D:920mm×H:1,460mm
(高さはアイキャッチ含まず)　●**消費電力**／150W

AM 国内販売事業部にて取り扱っています。　OP レンタル事業部にて取り扱っています。

●販売のご用命は国内販売事業部／レンタル・リースのご用命はレンタル事業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

レンタル事業部／〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632
札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736
名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所／TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

CAPCOM® カプコン・アミューズメン
CAPCOM AMUSEMEN

NEW 人の集まる所、想い出テレカの出番です。 AM

TRAVEL&MEMORIES
想い出テレカ
~OMOIDE TELECA~

おみやげに・記念に・プレゼントに…

おみやげ・記念・プレゼントetc.にピッタリのテレフォンカードが、あなたの想い出と共に、その場で出来上がります。



●観光地にて

●結婚式場にて

●ホテル・旅館にて

●お世話になったあの人と

●神社・仏閣にて

●地名・店名・日付・名前がボタン1つで簡単に入力できます。
●オリジナルの9フレームが効果100パーセントをお約束します。

●その他テーマパーク・遊園地・イベント会場・ゴルフ場など人の集まるところならどこでも人気の的です。



設置場所や目的によりあなたのニーズに合ったオリジナルフレームを当社にて制作致します。

●外寸／W:985mm×D:1.700mm×H:1,965mm（カーテンを含む寸法） ●消費電力／430W

※キャスター付で移動もラクラク!!

オリジナル・テレフォンカードメーカー

purica プリカ
ORIGINAL TELEPHONE CARD MAKER



◆小スペース設置型コンパクト筐体。
◆鮮明なプリントで抜群のクオリティ。
◆オリジナルデザインでさらにテレカの商品価値が上がる。
◆魅力あふれる充実デザインでリピートカアップ。



※キャスター付で移動もラクラク!!

AM

オリジナルテレフォンカードが作れるよ!!

充実の54フレーム

オリジナルデザインの制作承ります! 是非ご相談下さい。

名前やメッセージはもちろん、誕生日、星座、電話番号なども入力できる充実ソフト!!

◆だれでもわかりやすい、らくらく簡単操作だよ。

1. 1人用フレームか2人用フレームか選んで!
2. 好きなカードデザインを選んで!
3. ポーズを決めて撮影!
4. 文字の種類を選んで!
5. パレットから選んで文字入力 ★まちがえたらあわてずとりけしボタン
6. 文字の位置をジョイスティックで調整してネ!

40秒後オリジナルテレフォンカードのできあがり

●外寸／W:985mm×D:1.700mm×H:1,965mm（カーテンを含む寸法）
●消費電力／430W

※プリカは株式会社カプコンとメディア商事株式会社の共同販売商品です。 メディア商事株式会社 〒578 大阪府東大阪市中新開2丁目13番35号 TEL.(0729)64-0717 FAX.(0729)64-2059

株式会社カプコン®
＜国内販売事業部＞
●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ

NEO プライズ シリーズ ™

左右のおじゃまバーをかいくぐり、ゴールできれば、ルーレットチャンス!





一度に2度楽しめる、新感覚プライズマシンの登場!!

NEO mini くるりんバー

ゲーム攻略の楽しみと、狙った景品を獲得する楽しみがドッキング!



ネオミニくるりんバー

サイズ：
全幅488×全高784×奥行き518（台座無しの場合/単位は全てmmです。）

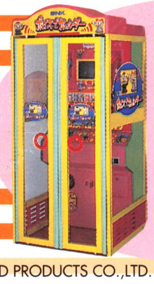
いろいろつくれるネオコミュニケーションシリーズ

NEO コミュニケーション シリーズ ™

キミの声が、キーホルダーに録音できるゾ!

あの「ボイスでホルダー」に、とってもかわいいチキンラーメンバージョンが登場!





ボイスでホルダー ™

仕様
- 使用電源:AC100V±10V（50/60Hz）
- 消費電力:150W
- 外形寸法（mm）:
  全幅906×奥行き1000×全高2098
  （設置時）
  全幅906×奥行き1297×全高2098
  （ドアを開いた状態）
- 総重量:180kg

フレーム情報　今月も魅力タップリの最新フレームをご紹介

NEO プリント Multi ™

ネオプリSP ストリートコレクション

NEO プリント SPECIAL ™

ネオプリントスペシャル
ストリートコレクション



クールにカッコよくキメたい、
そんな方におススメの
フレームがそろいました。

亜細亜的 ネオプリ アジアン2

ネオプリ亜細亜的~アジアン2~

ネオプリマルチカセット 44フレーム

あやしいほどに魅力的なアジアの香りがたっぷり!
おしゃれなエスニックフレームが満載です。



ネオプリ ロマンチック

ネオプリロマンチック

リミテッドカセット 20フレーム

美しい人はより美しく、そうでない人もそれなりに
美しいシールが出来上がる!ロマンティックなフレームです。



※製品の外観、仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。



SNKラインナップに期待の新作が続々登場!!

THE ROAD TO THE VICTORY

世界64カ国がワールドチャンピオンの座を争う!



プレイヤーが選択可能なチームは64カ国。
激戦を勝ち抜き、世界の頂点に立て!

NEOGEO CUP '98 THE ROAD TO THE VICTORY ™

"ネオジオカップ'98" ネオジオから登場!!

The Future Is Now
SNK®
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売部	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町1-6	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
名古屋販売	〒465-0093	愛知県名古屋市名東区一社3-100	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡販売	〒812-0042	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
高松販売	〒760-0066	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.087(823)3371	FAX.087(823)0920
広島販売	〒731-0138	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
東京販売部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
仙台販売	〒983-0043	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
札幌販売	〒007-0848	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
特機事業部	〒102-0094	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422

1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-717


TG
2012
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
360°オールレンジバトルを採用した超能力対戦アクションゲームが新基板でパワーアップ。秒間100万ポリゴンの超美麗グラフィック、華麗なエフェクトが迫力ある超能力者同士の戦いを再現します。
第2次超能力大戦、勃発。
ゲイツ
エミリオ
ガデス
レジーナ
刹那
カルロ
対立する2大勢力
新生ノア VS 軍サイキッカー部隊
ウェンディー
マイト
パティ
玄信
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
近日登場！



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
NEW
写してちょ!
サマーバージョン
「写してちょ!」にサマーバージョンが新登場!
夏の新作フレームがいっぱいあるよ!
6月号
グループタイプ
7月号
ラブラブタイプ
GM
●サイズ:W660mm×D1400mm×H2040mm
●重量:118kg(パイプカーテン含む)
NEW
新発売
「写してちょ!」が
そのままミニシールになった!!
シールでちょ!
●「写してちょ!」の内容が
そのまま4枚のシール
になりプリントされます。
●ミニシール対応により使用目的が広がり、ユーザーに
新しいアイテムを提供します。
ステーショナリータイプもあります。
GM
●サイズ:W660mm×D1400mm×H2040mm
●重量:118kg(パイプカーテン含む)
パッキィの
SCメダルシリーズ 第2弾!
好評発売中!
トレジャースロット
『あみだくじ』と『宝さがし』が1つになった
ロボネコ"パッキイ"の横回転スロットゲーム!!
●3段の横スロットの道が
上段から下段の宝物まで
つながると当たりです。
●スロットで当たると、チャンス
ゲームにチャレンジ。
プレイ意欲をそそります。
GM
●サイズ:W470mm×D606mm×H1323mm●重量:60kg
電車でGO!2
高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
好評発売中!
大好評!
電車運転シミュレーター。
GM
●サイズ:W1043mm×D1620mm×H1975mm●重量:170kg
シングルメダルシリーズ 第3弾!
好評発売中!
美少女忍者
さそりちゃん
美少女メダルゲームの決定版!
●サイコロを使った双六式ゲーム。
●5.5インチの液晶モニターを搭載!
●ラインナップのシリーズ化で、メダルコーナーを活性化!
長期安定収益に大きく貢献します。
GM
●サイズ:W660mm×D710mm×H2100mm●重量:90kg
原始人
ポコンポ
好評発売中!
アピール度抜群
集客率UP!
遊び方はかんたん!!
光ったボタンをたたくだけ!!
●コミカルな曲調が
キャッチーで
集客率を高めます。
●複数台の設置で
アピール度がアップ。
●最大64個の
景品ベンダー。
●筐体サイドの大型キャラクター
ステッカーで注目度抜群です。
GM
●サイズ:W640mm×D810mm×H1850mm●重量:105kg
株式会社タイトー®
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1998
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。


namco
The legend will never die.
SOULCALIBUR
Coming Summer 1998.
http://www.namco.co.jp/
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



これは魂のシューティングだ!!
地球を守れ大統領。
SPACE BOMBER™
スペースボンバー
キャプチャーアームで敵をゲット!!
捕まえた敵はバリアーにするも良し!!ボムに使うも良し!!
愉快痛快超美麗グラフィック!!
イラストレーターには小林源文氏を起用!!
長期稼働対応の全24ステージ!!
もちろん2人同時プレイ・途中参加もOK!!
近日登場
彩京
AMUSEMENT WORKS PSIKYO
株式会社 彩京 〒164-0011 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL/03-5340-8768(代表) FAX/03-5340-8968
インターネットホームページアドレス http://www.psikyo.co.jp/



満を持して登場!!
ST-V
SEGA VIDEO GAME SYSTEM
ASTRA SUPERSTARS
アストラスーパースターズ
美しい世界アストラワールドの
創造主である神様からのプレゼント
ラッキースターを手に入れるため、
世界中から選ばれた8人のスター達の
戦いが今始まる!
©1998 SUNSOFT



ST-V
SEGA VIDEO GAME SYSTEM
主人公の「アヤ」がコスプレで
七変化!しかもポリゴンだから
いろんな角度から見れちゃう
ぞ!もしかしたら???まで見
えるかも・・・・!?
業界初!!
「育成ポリゴン麻雀」登場
～マイ・フェアー・レディ～
©Micronet 1998

超強力プライズ機!!
コンティニューでダブルリーチを活かせ!!



- ●全体のペイアウト率設定+ブロックごとの設定
- ●必ずリーチ ➡ コンティニューしたくなる!
- ●新価格景品に対応、在庫景品処理最適

パラダイスライン™
Paradise Line

株式会社 スタンス

チョースゴROCK



3拍子揃った
今どきのプライズ機登場

1. コイン投入枚数により確率変動
2. 大型景品対応
3. ゲームが単純明快

確率が
一目でわかるから
景品が
取りやすい!

株式会社エヌエムケイ

JOY STAND Super

™
ジョイスタンドスーパー
特許出願中

待望のコンバージョンキット
いよいよ発売!!

ーすべてのジョイスタンドから改造可能ですー

プチシール
7段階、最高16分割シールが作れる



16連写
16ショットの連写



証明写真
スピーディーに撮影



マルチフレーム
1度に16種類のフレームが選べる



大平技研工業

TECMO

テクモ株式会社 販売部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34 3F
PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629



対戦麻雀ファイナルロマンス4™

4人打ち通信対局

安定高インカムを実現する通信対局に、2基板4筐体を接続することで業界初の「4人打ち麻雀」が登場！3人からでもCPUによる代打ちで4人打ち通信対局が可能な上、さらにそれぞれシングルプレイや2人打ち通信対局と言った組み合せが可能！

2人打ち通信対局

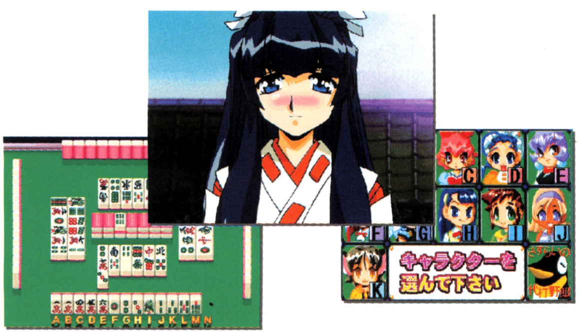
対局を盛り上げる「お助けアイテム」に「防衛アイテム」を加え、さらに対局中の「挑発」が3種類に増加！ますます通信対局が白熱！

思考ルーチン

再設計された思考ルーチンは、前作を大幅に上回るパワーアップ！

マルチエンディング

シングルプレイでは、登場するキャラクター6人全員にエンディングの用意されたマルチエンディング！



Wチャンス!!

プレゼントキャンペーン

先着1,000名にイラスト入り超プレミアム抱き枕をプレゼント！
さらに応募者全員の中から20名様に業務用基板をプレゼント！

※業務用基板は、家庭用に使用変更されているので営業用としては使用できません。

●販売代理店
VISCO®
株式会社 ビスコ
〒171-0043　東京都豊島区要町3-12-12　大宏ビル2F
TEL. 03（3554）0121　FAX. 03（3554）0150

●開発元
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社
〒600-8815　京都市下京区中堂寺粟田町１番地
京都リサーチパーク サイエンスセンタービル ４号館７階
TEL. 075（323）0016　FAX. 075（323）0026


超獣の魂を解放せよ!
BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2
◆獣化格闘 第二弾!
白熱の攻防がこれから始まる!!
◆異色の新キャラ登場で新たな展開!
◆超怒迫力の新技『ビーストドライブ』炸裂!!
※画面は開発中のものです。
©EIGHTING/RAIZING 1998 ©1998 HUDSON SOFT
ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA


業界初!! "育成ポリゴン麻雀" 登場
目指せプリンセス!!
NEW!
わたしアヤ！
バーチャルワールドの住人なの。
わたしプリンセスになりたいの!
〜マイ・フェアー・レディ〜
ST-V
SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM
★あの"アヤ"がコスプレで七変化!!
しかもポリゴンだからいろんな角度から見れちゃうぞ!
もしかしたら???まで見えるかも・・・!?
"アヤ"が出すヒントで高得点を出し続けると、
そこには感動のベストエンディングが・・・!
©Micronet 1998
販売元 TECMO テクモ株式会社 販売部
〒102-8230 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03-3222-7620 FAX.03-3222-7629
開発元 Micronet 株式会社マイクロネット
〒064-8633 札幌市中央区南10条西15丁目ビッグビル3F
TEL.011-561-1370 FAX.011-561-0953 URL:http://micronetclub.co.jp

ジャラ



昔懐かしいジャラがゲームになって帰ってきた!

- ゴール目指して時間内にボールを運ぼう!
- 設定された得点で(変更可)景品がでます。
- 景品カプセルは φ100 又は φ150が使用できます。(混在も可能)

GET The WIN!

■仕　様
◎外形寸法:幅790×奥行920×高さ1,810
◎重　　量:約120kg
◎消費電力:180W
◎電　　源:AC100V　▽61-15240

株式会社タカラ/NMK

ズゴROCK SPIRIT

コンパクト、低価格、高インカム



- コンパクトボディーでロケを選びません。
- リーズナブルな低価格を実現。
- ゲーム進行がスピーディーで分かりやすい。
- 確率変動機能が付いているのでプレイヤーを引き付けます。
- 景品カプセルは φ100 又は φ150が使用できます。(混在も可能)
- 景品ディスプレイ棚が大きくて目立ちます。(幅:358×奥行:160×高さ:250)景品交換も簡単です。

通信フィーバーシステム　2台以上で通信フィーバーシステムが可能です。(後付けも可能です。)

■仕　様
◎外形寸法:幅450×奥行750×高さ1,060(看板含み1,800)
◎重　　量:90kg
◎消費電力:130W
◎電　　源:AC100V　▽61-17286

※本仕様、デザインは商品改良のため、予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

株式会社エヌエムケイ
NMK
本　　社　〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町1-19 山中ビル4F　TEL.03-3257-1630(代) FAX.03-3257-1639
小山事業所　〒323-0806 栃木県小山市中久喜3-12-10　TEL.0285-24-9411(代) FAX.0285-25-3929

ATLUS



超高画質の新製品

世界の歌姫
マライア・キャリーも絶賛し、
ロケテストでのアンケートでは
99%のプレイヤーが
「もう1度したい!!!」と解答。
びっくりするほどキレイな
シールに仕上がります。
TV・雑誌等 マスコミからの
注目度大!!
今、超話題の商品です。

super プリクラ21

好評発売中!!

OP価格 1,780,000円

専用用紙

1カートン600枚×@140円=84,000円



1 ズームイン、ズームアウトも自由自在

2 1シートで2種類のフレームをゲットできちゃう!

3 メッセージが好きなトコロにいれられるYO!



縦型にも出力OK! いいでしょ

大きくなってもめっちゃキレイでクリアなのです。

好評発売中!!

好きな選手と
ツーショットを
きめてネ!



©J. LEAGUE PHOTOS ©Kodak ©ATLUS 1998

Jリーグ・バージョン

カードを送れば
全国的に友だち
ふえちゃうかもネ♥



タレント、キャラクター物も続々待機中!!

ポストカード・バージョン

実際のフレームのほんの一部です。フレームは開発中のものです。

ATLUS 株式会社アトラス 〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル AM事業本部:TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル TEL.022-714-0321 大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル TEL.092-291-7731



フルカラーネームシールが
カンタンにつくれる
『ななクラブ』に
ポケモンバージョンが
ついに登場!!
新発売!!
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
プリクラ な・なクラブ 2
HOW TO PLAY
画面に直接タッチしてね!
1.お金を入れてね!
始めて遊ぶ人は新規作成を選んでね
登録してある人は登録を呼び出してね
2.好きなポケモンを
2つ選んでね!
3.住所か電話番号を入れてね!
住所と電話番号、
または電話番号が2コ入るよ!
■シールを新しくつくる?
なまえ
TEL1
TEL2
コメント
なまえ
住所
TEL
コメント
4.画面に指で1文字づつ書いてみてね!
候補が出るから使いたい文字をさわってね
決定ボタンを押すと次に進むよ!
まずは郵便番号を入れてみよう!
住所が自動で表示されるよ!
好きなタイプを選ぼう!
郵便番号の逆引きができるよ!
5.文字の形と色を
変えられるよ!
原寸大
新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル 〒162-0825
ポケモンプリクラななクラブ
できあがり!
ポケモン
ネームシール
GET だぜ!!
ネームシールをゲットだぜ!
全54種
BANPRESTO / ATLUS / OKASEI
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
発売元
株式会社 バンプレスト
ATLUS 株式会社アトラス 〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル
AM事業本部:TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所:宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル TEL.022-714-0321 大阪営業所:大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル TEL.06-245-3800
福岡営業所:福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル TEL.092-291-7731



プリント倶楽部2
くらぶ
VERSION.TWO
Coca-Cola
©1998 The Coca-Cola Company.All rights reserved.
Ver.2
KING of SPORTS
NEW JAPAN PRO-WRESTLING
闘魂戦士
新日本プロレス
ブライダルバージョン
NAZCA
プリクラ衛星対応新システムー ナスカ ー
NAZCAにはプリクラ2が3台接続可能！
各々に違うフレームが提供されます。
NAZCAのお問い合わせはこちらまで
東京都千代田区麹町1-6　相互麹町第2ビル
株式会社ハミングバードネットワーク
TEL.03-3221-7730
●必要とあらば全国どこへでもお伺い致します！
お気軽にお電話ください!!
1号機
先行配信中!!
北斗の拳
BANPRESTO
© 武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画
2号機
先行配信中!!
PENICILLIN
3号機
STARSHIP TROOPERS
+
アトラスオリジナル
© 1998 TriStar Pictures,Inc.All Rights Reserved.
先行配信中!!
Hello Kitty
プリクラ
な・なクラブ
2
画面にタッチすると
漢字や記号も思いのまま。
新7ケタ郵便対応です。
住所入力で郵便番号が出せる高機能!!
さらに、今回ミラーコート紙を
採用したことで
ピッカピカのシールがでてきます。
キティでなまえシール♥
盤面交換可能
ニュートレンディスロット
外形寸法 /W:610mm D:437mm
H:1,630mm　重量 / 70Kg
消費電力 / 200W
ジャックポット通信機能付き
ぱち王
外形寸法 /W:610mm D:437mm
H:1,630mm　重量 / 70Kg
消費電力 / 200W
ATLUS 株式会社アトラス　〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル　AM事業本部：TEL.03-3235-7971FAX.03-3235-4109
仙台営業所：宮城県仙台市青葉区本町2-1-7本町奥田ビル　TEL.022-714-0321　大阪営業所：大阪府大阪市中央区南本町3-1-12カネセ中央ビル　TEL.06-245-3800
福岡営業所：福岡県福岡市博多区祇園町4-13博多ゼネラルビル　TEL.092-291-7731

ALBA

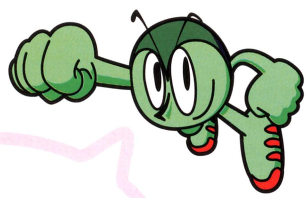
技術介入 プライズゲーム

ナインポケット™

新登場!!



アルバ第1弾!!



ロケーションに
新しい"息吹き"を注ぐ
メカプライズマシン
ペイアウト調整機構付き



遊び方



1. BINGOを狙って手元の銀ボールを上部のカラーボール(9個)めがけて打ち上げます。



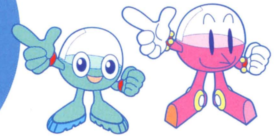
2. はじき飛ばされたカラーボールが前面のポケット番号を通過します。



NINE POCKETS



3. ラインをそろえて、BINGO!! 景品をGet!



※製品の仕様、デザインは一部を予告なく変更する場合があります。

仕様

外形寸法	W750×D890×H1,800mm
重量	約150kg
消費電力	210W(最大)
電圧	AC100V(50/60Hz)
景品	100φ、120φ 混在可

ナインポケット専用景品
(カプセルイン100φ、120φ)

同時発売中!!

アルバ株式会社
ALBA CO.,LTD.
〒156-0044 東京都世田谷区赤堤1-35-22
TEL 03-3327-0044 FAX 03-3327-0041

sigma®

CRYSTAL BINGO

クリスタル ビンゴ



CRYSTAL BINGO

クリスタルビンゴ4つの魅力

10人同時に盛りあがれるマスビンゴゲームだ！

仲間とワイワイ遊ぶ。
ライバルに挑む。
マスビンゴならではの
魅力に、プレイヤーはもう夢中。

3種類のビンゴゲームが同時に楽しめる！

オーソドックスなビンゴから
より戦略性の高いゲームまで。
初心者から上級者まで
幅広い客層に対応。

受け身のビンゴから攻めのビンゴへ！

ベットによって
ランダムに上がるスコア、
ついついハマる
エキサイティングなフィーチャー。
始めたら止められない。

興奮が、ど派手だ。プログレッシブジャックポット！

10枚以上のベットで
権利を獲得できる
プログレッシブジャックポットを
各ゲームに設定。その表示や
音の演出効果も抜群。

W:2,918×D:2,976×H:2,180(mm) AC 100V/約4,000W(MAX.)
※40A以上の電源をご用意ください。

OP価格 ¥9,800,000

sigma®

タテ、ヨコ、ナナメだけじゃない。奥の深さが魅力です。

奥に進めば進むほど、ゲームの深さが見えてくる。
3種類のビンゴゲームそれぞれに用意されたエキサイティングなフィーチャーがプレイヤーを夢中にさせます。
ベッドによってランダムに獲得できるフィーチャーに、ハマる、ハマる！



マルチビンゴ



CRYSTAL BINGO

フリーナンバーフィーチャー

このフィーチャーが点灯すると、表示された番号がフリースポットとなります。

CRYSTAL BINGO

ペアナンバーフィーチャー

このフィーチャーが点灯すると、片方のナンバーに入ったとき、もう片方のナンバーにも入ったことになります。

ラインビンゴ



CRYSTAL BINGO

ライン追加フィーチャー

通常のタテ、ヨコ、ナナメの12ラインに加えて、有効ラインが増え、合計20ライン有効になります。

CRYSTAL BINGO

ビトウィーンフィーチャー

2球のナンバーが決まったとき、その2球の間を自動的に埋めるフィーチャーです。

CRYSTAL BINGO

外周回転フィーチャー

4球目が打ち出される直前までなら、最高3ステップまでカードの外周を回転することができ、ゲーム展開を有利にできます。

エリアビンゴ



CRYSTAL BINGO

チャンスエリアフィーチャー

このフィーチャーが点灯すると、黄と赤のストライプエリア内は、2球で3球分、3球で4球分、4球で5球分入ったことになります。

CRYSTAL BINGO

列チェンジフィーチャー

4球目の発射前までなら、「チェンジ」ボタンを使ってカード左右の2列の番号を入れ替えることができます。

CRYSTAL BINGO

ボーナスゲームフィーチャー

スターのエリアに2つ以上入ると、次のゲームが有利な条件でのフリーゲームとなります。

CRYSTAL BINGO

4コーナーフィーチャー

カードの四隅すべてに入ると、表示されているボーナスが獲得できます。

株式会社シグマ

東日本販売部
□本　　社　〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.(03)3486-5751(販売部直通) FAX.(03)3486-5770
□札幌営業所　〒060-0807 北海道札幌市北区北七条西2-6 37山京ビル422号 TEL.(011)728-3341 FAX.(011)728-3343
□名古屋営業所　〒465-0025 愛知県名古屋市名東区上社2-210 北村第二ビル4階B号 TEL.(052)779-0921 FAX.(052)779-0923

西日本販売部
□大阪営業所　〒532-0011 大阪府大阪市淀川区西中島5-7-11 第8新大阪ビル601号 TEL.(06)302-2239 FAX.(06)302-1332
□福岡営業所　〒812-0013 福岡県福岡市博多区博多駅東3-11-14 博多第3ムカヰビル304号 TEL.(092)482-2421 FAX.(092)482-2442

単純！明快!! Speed スピード
グッドタイミングで景品をゲットしよう



●本体カラーは、イエローとグリーンの2色をご用意しました。
●コラム毎に50段階以上のペイアウト設定（スピードと当る確率の2段構え）を可能にしました。
●150φカプセル対応。（大きな景品も入れられます）
●景品窓が大きく、中の景品でプレイヤーを引きつけます。

仕様 幅700mm 奥行490mm 高さ1,792mm
重量69kg 消費電力54w（Max65w）



●盤面とソフトロムを交換すれば新ゲームに即変身！（新ゲーム発売予定有）
●スタート、ストップの簡単操作で子供から大人まで楽しめます。
●ストップボタンですぐ停止。ずれたり、すべったり、タイミングを外しません。
●当たりのとなりは再ゲームです。だから熱くなります。

仕様 幅700mm 奥行490mm 高さ1,792mm
重量69kg 消費電力49w（Max88w）

シリーズ最小コンパクトサイズ
FANTASY PICCOLO
ファンタジー・ピッコロ 4人用



●サイズW1,030×D1,030×H950mm●重量感85kg

◆専用台（高さ350mm）をオプションで御用意しています。



専用台使用時はコンパネ部の高さが他のシリーズ機と同じ900mmになります。

DATA COLLECTOR
データ コレクター

赤外線でデータを飛ばす簡易売上集計システム

OP価格 ¥98,000
本体



煩わしい集計作業を一気に解決ロケーション運営を的確にアドバイスします。

- **●集計は通信ボタン1つ**
- **●金庫扉を開けずにらくらく集計**
- **●システムは本体とサテライトボードの2種類で構成**
- **●サテライトボードは1つで最大4つのメーター値まで管理可能**

本体サイズ
W88mm×H229mm×D34～44mm
サテライトボードサイズ
W50mm×H75mm×D30mm

1ケース（12個）
OP価格
¥98,400 サテライトボード
付属品：
●接続ハーネス
●ワンタッチ接続具他

Fantasy VIER Special
ファンタジーフィーアスペシャル



●サイズW1,245×D1,318×H1,350mm

フラッシュライト内蔵、演出効果バツグン。

●100円玉連続投入によるサービスゲーム設定可能。
例）100円1回、200円3回、500円2回等の9種の設定が可能

TABLE SWING
テーブルスウィング

懐かしいテーブルタイプ景品落し



100円セレクター標準仕様（500円用セレクター交換可）DIP・SW設定 1コイン 1回 2回 3回 6回 12回 15回（1PLAY側、2PLAY側各々変えられます。）

テクニカルスプリングの効果に依り、景品ケースを挟んで落すテクニックを求められ**プレーヤーを熱くします。**

各種いたずら防止機構採用。

4本足方式採用により筐体の**安定性が向上しました。**



巾905mm 奥行565mm 高さ610～685mm 重さ53kg 消費電力40W（MAX70W）

お問い合わせは
GT 岐阜特機株式会社
本社 岐阜市大菅2丁目78-2
TEL.058-251-0861 FAX.058-253-7109
東京営業所 東京都中央区八丁堀4丁目10-1甲東ビル501
TEL.03-3552-7751 FAX.03-3552-7752



パチンコ
Sexy Reaction
セクシーリアクション
Video
キャラクターデザイン
琴義弓介
私達、いつでも新装開店
★話題沸騰！ 業界初！ 脱衣ビデオパチンコゲーム
★ただのパチンコゲームと思ったら大間違い！
パチンコ玉に様々なフィーチャーを持たせたり、
リーチアクションは演出効果満載で、
ビデオならではのゲーム性バツグン！
★操作はパチンコ専用
ハンドルで臨場感抜群！
玉を弾く感覚が手に伝わる!!
©SAMMY 1998
※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。
Medal
パ チ パ チ レ イ ン ボ ー
PACHI PACHI RAINBOW
2機種登場!!
まじかるタイム
デジパチタイプ
アニマルランド
くる〜んタイプ
Ave de Pachine
●新品の完全オリジナル盤面を
使用しているためクギ調整不要！
●出玉設定もウハウハの8段階！
●設置場所を選ばない世界最小！ この外観！
●上部出玉ランプとサイドユニットの派手な
フィーバーアクションでプレイヤーをより
興奮させる！
◆外形寸法 高さ：1722mm／奥行：380mm
幅：550mm／重量 ：70kg
消費電力（外部電源使用）：AC24V／100W
●サイドユニットは別売りになります。
©SAMMY 1998
※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。
Medal
ROYAL DRAGON
ロイヤルドラゴン
大好評をいただいた
あのロイヤルベガスの
ニューバージョン…。
熱い奴らが今、
幕をあける！
迎え撃つのは誰だ！
◆ただのスロットのようでも、スロット以外の要素もいっぱい！
◆フィーチャーがより熱く、激しく、熱中度さらにアップ！
◆従来にない4リール5ラインシステムを採用でゲーム性が大幅アップ！
◆メダルゲーム＋対戦格闘ゲームの面白さをドッキング！
◆外形寸法 高さ：1920mm／奥行：600mm
幅 ：740mm／重量 ：100kg
消費電力 ：AC100V/MAX310W
©SAMMY 1998
※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。
遊びにアクティブ、インタラクティブ。
総合アミューズメント企業
Sammy



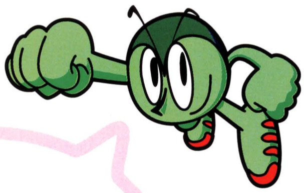
株式会社日本システム TEL0422(21)3210
〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 FAX0422(21)3483

技術介入プライズゲーム

ナインポケット™

新登場!!





ロケーションに
新しい“息吹き”を注ぐ
メカプライズマシン
ペイアウト調整機構付き



遊び方



1. BINGOを狙って手元の銀ボールを上部のカラーボール(9個)めがけて打ち上げます。



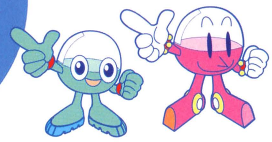
2. はじき飛ばされたカラーボールが前面のポケット番号を通過します。



NINE POCKETS



3. ラインをそろえて、BINGO!! 景品をGet!



※製品の仕様、デザインは一部を予告なく変更する場合があります。

仕様

外形寸法	W750×D890×H1,800mm
重量	約150kg
消費電力	210W(最大)
電圧	AC100V(50/60Hz)
景品	100φ、120φ 混在可

ナインポケット専用景品(カプセルイン100φ、120φ) **同時発売中!!**

株式会社日本システム
〒180-0002 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3
TEL 0422(21)3210
FAX 0422(21)3483

お問い合わせは
株式会社 太陽自動機 TAIYO JIDOKI CO., LTD.
〒134-0084 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL.03(5696)5511(代) FAX.03(5696)5515

大繁盛!!



お問い合わせ、カタログ請求は営業部まで。

パチスロはプレイBOX

厳選した
パチスロ
人気機種

＋

特許出願
新方式
メダル変動
払い出し

収益率 → パチンコホール
同様の
最大効果発揮 ← ゲーム性

投資効率NO.1優秀機

- フルオートベット＆オートスタート ストップ機能
- クレジット表示4ケタ～9999
- リーチ目ガイド表付

プレイボックスのフロンティアエース パチンコを併用すればさらに効果絶大

この夏はこれで決まり!

安い機械で

子供から大人まで大フィーバー!

斬新 メダル変動払い出し
特許出願

パチスロ スーパースター

パチスロのゲーム性を100%遊べる → プレイヤー大満足
変動払い出しでしっかり儲ける → 経営者超満足

SCでシングルで
ゲームセンターでも、驚異の売上記録中!!

子供にも大人気のパチスロキャラクター!!

- サービスゲーム付
- オートゲームボタン併設
- クレジット4ケタ表示
  誰でも簡単操作!!
- クラス最少
  コンパクトサイズ
- 4キャスター付
  省スペース、
  機動性抜群!!

※搭載機種は毎月ドンドン
増えていきます!!





クラス最少コンパクトサイズ

SIZE W515×D455×H1,565 (mm)

時代をリードするエイブルオリジナルラインナップ

ABLE CORP. LTD.

沈滞ムードに喝を入れる待望の新製品

PLUS CHANCE

プラスチャンス（仮称）

いよいよ近日発売

☆800円景品対応

絶対の自信作です！



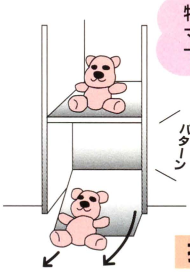
遊び方

お子様でも遊べる簡単なたし算です。ファーストチャレンジの数字とセカンドチャレンジの数字をたして、ディスプレイ上の景品の数字に達すると景品が払い出されます。

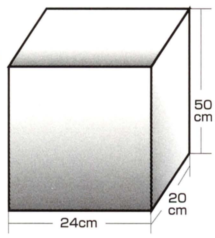
コンティニュー機能

ファーストチャレンジ、セカンドチャレンジで数字が目標点に達しなかった場合は、もう1コインで再チャレンジすることが出来ます。これで景品GET率がグーンと上がりプレーヤーも大喜び！

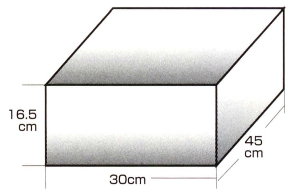
このパターンが特許。他社の方マネしないで下さい。



払出機構



景品ディスプレイ



景品収納サイズ

特許開平7-303756
特許開平9-28920
米国特許NO,5529206（取得済）
寸法H1,860×D900×W1,300(m/m)
デザイン・仕様等は変更になる場合があります。

長期安定稼動 実証マシン

ファミリー客、グループ客にNO,1の指示をうけています。

プロボウル2

PRO BOWL 2



ガーターなしキット標準装備

パート１をお持ちの方、改造キットでパート2に変身させてみませんか！
<P-1から基板交換で変更可能>

- ●リアルで豪快なピンアクション
- ●スプリットにチャレンジ
- ●軽快なBGM サウンド

実用新案開平6-48753

他のメーカーの方、マネしないでくださいネ！

●サイズ:W700×D2,780×H1,800mm
●改造キット¥148,000 ●本体OP価格¥820,000
●ガーターなし部材もございます。
●製造開発元:（株）エイブルコーポレーション

プライズ機のコアマシンとして活躍中！

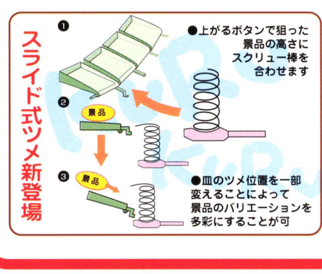
エイブルオリジナル

くるりんチャンス

オペレーター様のご提案を採用しました。

プレイヤーの
チャレンジ意欲倍増！
インカム倍増！ 利益3倍!!

景品皿のツメの位置を2～3ケ所変えるだけでビックリの高インカム！
10ヶ入1セットでご用意いたしました。





●特許開平 7-303756 ●特許開平 9-28920
●外形寸法 W1，450×D1，450×H1，980mm
●製造発売元：（株）エイブルコーポレーション

ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

エイブルからのロケーション売上げ倍増計画のおすすめ

トレきゃらプラザのご案内

今、ゲームキャラクター・アニメキャラクター商品が熱い！

- 現在のロケーション空きスペースで運営可能（3坪～5坪）
- 小投資で複合店のオープンが可能（200万円台より）



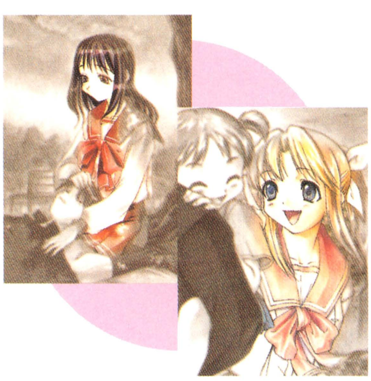
トレきゃらプラザ＝
トレーディングカード・フィギュア人形・
キャラクターグッズ物販コーナー



＜店舗紹介:30坪オープン時
1日200万円（東京都内）＞

これらの商品を貴社ロケーションで販売してみませんか！

トレーディングカード



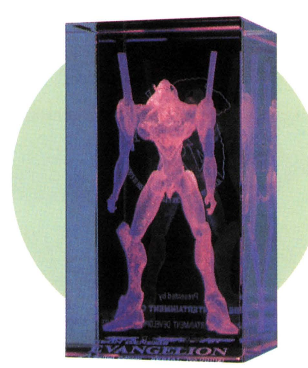
© Leaf TI1998

フィギュア



©1998 3D Realms Entertainment.
Published and distributed by
GT Interactive Software Corp.

その他キャラクターグッズ



©GAINAX/Project Eva・テレビ東京
発売・販売元:（株）ビームエンタテイメント

エイブルは今、これらの商品を物販で扱う『トレきゃらプラザ』の提案により貴店と他店の差別化を図ります。

お問い合わせは弊社販売部 新規事業推進課　担当:金子・篠原まで

インターネットホームページ　―http://www.able-corp.com―

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014　東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03（3988）2061（代）FAX 03（3986）5180

繁栄するお店、豊かな遊空間づくりを全力でサポートします

ABLE CORP. LTD.

究極のビデオパチンコ第2弾

銀玉勝負DX™

Sexy Casino 2in1 SPORTS Casino

超強力スペック

★オリジナルCR機
★3D画像
★クレジットタイマー切替機能付
（メダル用、アミューズメント用、通常モード）
ゲーム途中でプレイをやめると、一定時間でクレジットをクリア
★オリジナルコンパネ（ハンドル付）
★6台の中から玉データでセレクト

対応機種
●アミューズメント用／アストロシティ
●メダル用／寿、太陽自動機（旧タイプ）
フロンティア、リベラル、プレミアム

商品内容
●メインPCB　●JAMMAハーネス（麻雀用中間ハーネス）
●コンパネ各種（アストロ用CTX-9M）　●ハンドル





盤面はセクシーカジノ
スポーツカジノ
ともに4種ずつの
合計8タイプ

オペレーターはセクシーかスポーツかを
セレクト可（DIP SW）
プレイヤーは4つのタイプからセレクト可

総発売元／（株）エイブルコーポレーション

仮想体験シリーズマシン

SHOCK-G選手権

3Dサウンドとスーパーリアル画像をマッチングさせた超体験マシン！

第1弾 バーチャルコースター（仮称）
第2弾 バーチャルボブスレー（仮称）

これはまさしくインスペアリンス！

ゲーム場等でジェットコースターなどの
スリルと興奮を実体験できます。（設置場所は選びません）



※外観及び仕様は予告なく変更される場合がございます。

ハラハラドキドキ鋭意開発中…乞うご期待！！

To Heart キーホルダー

超人気！

7月発売

美少女系恋愛シミュレーションゲームのTo Heart（トゥハート）のヒロインがキーホルダーになって登場！

To Heart

パソコンゲームで昨年発売以来、空前のヒット作となり、今でも売れ続けているこの To Heart。今までの美少女キャラクターとはひと味違った感情移入が体験できる画期的なキャラクターたちです。4月に発売されたトレーディングカードは、一瞬にして完売。To Heart グッズが少ない今、人気集中は必至。6月1日より先行予約開始！絶対押さえるべきアイテムです。



ABLE CORP. LTD.
株式会社 エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014　東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03（3988）2061（代）FAX 03（3986）5180

ABLE CORP. LTD.

エイブルキャラクターアイテム続々と出て来ます！

── シールくん2キャラクターフレーム第3弾 ──

ABLE CORP. LTD.

オリジナルビデオ・単行本・その他グッズも同時発売です。



クイーンエメラルダス
QUEEN EMERALDAS

6月5日 レンタルスタート！

クイーンエメラルダスフレーム

- ●レンタル期間　平成10年6月5日～9月4日まで（3ヶ月限定）
- ●レンタル料金　1ヶ月30,000円×3ヶ月=90,000円（契約時、一括のお支払いでお願いします）
- ●レンタル内容　フレームソフト、カーテンシール　フレーム見本シート各1

── クィーンエメラルダスがポスターで登場 ──

6月下旬 発売

「銀河鉄道999」や
「キャプテンハーロック」など
数々の名作を生み出した
松本零士の代表作のひとつ
「クイーンエメラルダス」
をポスターにしました。

OP価格¥22,000（5種 200枚）

限定数量 乞うご期待！





── ワールドカップオフィシャルマスコット景品第2弾 ──

ABLE CORP. LTD.

新登場

日本、ブラジル、イタリアなど人気国の国旗を持ったマスコットぬいぐるみ!!

FRANCE WORLD CUP
OFFICIAL CHARACTER "FOOTIX" COLLECTION

FRANCE 98 COUPE DU MONDE LICENCE OFFICIELLE



日本チームの決勝戦が6月24日
決戦が7月12日。
いよいよ盛り上がってきた
ワールドカップ!
マスコット「FOOTIX」大ヒット中です。

[アソートセット]
1C/T入数50個 OP価格¥40,000
カートン内訳 ぬいぐるみ大 1種



ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

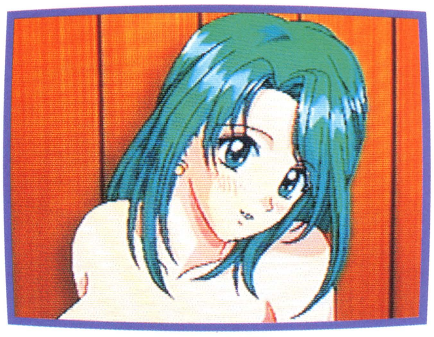
めちゃ燃えアドベンチャー第2弾

麻雀 学園祭2™

高インカム麻雀
学園祭の続編！
近日発売！



※画面は開発中のものです。



めちゃ燃え写真が31枚から64枚に！



新キャラ2人を追加した豪華麻雀！



ついに学園祭の当日！

■開発元／発売元■
株式会社 メイクソフトウェア
〒530-0041 大阪市北区天神橋3丁目2番10号 ルート南森町ビル TEL.06-354-6422(代)

■販売元■
メディア商事株式会社
〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号 TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

メディアが強力に MEDIA お客様をサポート！
今月のお買得商品





※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社

〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス http://village.infoweb.ne.jp/~medialtd/index.html

サポート！今月のお買い得商品

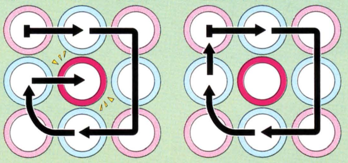
150パイカプセル対応



パラダイスライン™
Paradise Line

1

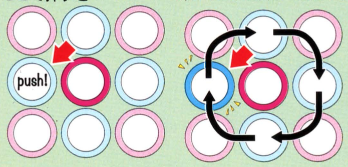
ゲームスタート時　1回目以降



硬貨が投入されるとゲームスタート。まず初めに、自動的に中央の景品のところに光が止まります。続いて、「1回目」が点灯し、中央の景品のまわりを回るようにランプが移動しはじめます。

2

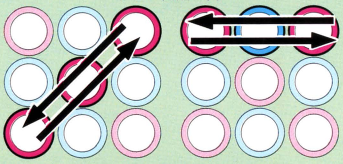
ここで押すと……　一周してここに戻って止まります



ストップボタンを押して欲しい景品を狙いつつラインを作っていきます。ボタンを押すと減速して行き、ボタンを押した瞬間の景品にセレクトが確定します。1回目、2回目があり、これでラインができればライン完成で権利獲得。ラインが完成しなくてもリーチがかかればコンティニューできます。

3

ライン完成の例

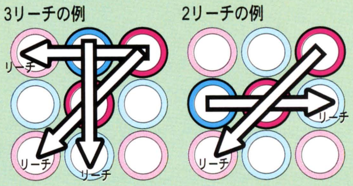


次に、完成したライン上のどの景品を取るかを決めます。図のように、ライン上をランプが往復して点灯しますので、好きな景品を狙ってストップボタンを押し、ランプを止めます。止まったところの景品が払い出され、ゲーム終了となります。

確率が調整できます



3リーチの例　2リーチの例



コンティニューで営業効率アップ

★改良のため仕様・デザインを予告無しに変更することがあります。　★仕様：幅850×奥行825×高さ1800　重量120Kg　消費電力190w　■実用新案登録済　■商標登録出願中・意匠登録済　企画・製造 株式会社 スタンス



プレイヤーは3種類の景品の中から好きなものをねらうことができます。

景品新価格に対応！

景品補充はキャスター付きの前面ドアを開けて簡単に行えます。

ビンゴ倶楽部2™

150パイカプセル対応プライズマシン
あの「ビンゴ倶楽部」がさらに機能を高めて再登場！

★ビンゴ倶楽部からの改良点★

★前回好評のコンティニュー機能を3回にしました（1プレイ 100 100 100 100 思想）。
★景品のストック数が、3つの棚に対してA:7個、B:8個、C:12個の合計27個に増えました。
★豪華ボディで本体のアピール度アップ。
★景品払出率（当たりの確率）は、1倍から2000分の1まで設定が可能です。詳しくはお問い合わせ下さい。

仕様　幅850×奥行き825×高さ1,800mm　重量 120kg　消費電力 190W
■実用新案登録済　■商標登録済・意匠登録済
●改良の為仕様・デザインを予告なしに変更することがあります。
企画・製造 株式会社 スタンス

※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社

〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス http://village.infoweb.ne.jp/~medialtd/index.html

MEDIA メディアが強力にお客様を

オーディションに登録できる今話題のシールプリント機。

新聞各紙にも掲載された話題のゲーム機。女子中高生やヤングママの間ではすでに話題です!

ただいま、人気急上昇!



1回500円のシールプリントでオーディションにも登録できちゃう!
(インターネット管理費+シール印紙200円)

インターネット回線を通じて、松竹芸能のタレントオーディションに登録できる新しいタイプのシールプリント機。

オーディションシステム

- **プリント撮影** 歌手・俳優・キッズ・タレント/お笑いなどの中から希望職種を選択。写真撮影をしてオーディションに挑戦!
- **インターネットで登録** データはインターネット回線を通じて松竹芸能のコンピュータに転送されてオーディションに登録。
- **一次選考** 松竹芸能が写真と自己PRで一次選考を行い電話で住所を確認の上、合格通知と二次選考の案内を郵送。
- **二次選考<面接>** 松竹芸能のプロデューサー・マネージャーによる直接面接を実施。
- **最終審査<実技>** 松竹芸能・アイノクスレコード等による実技、パフォーマンス等の最終審査。
- **芸能界デビュー** 最優秀者は松竹芸能に所属し、芸能界デビューへの道へ。歌手志望者はアイノクスレコードよりCDデビュー!

<使用する回線について>
アイドルメーカー「私、デビューしちゃいま〜す!!」は
インターネット回線を使用して、データを自動的にオーディションに登録します。
ISDN回線とPHS回線の2種類があります。



※仕様やデザインについては変更する場合がございます。
監修/松竹芸能株式会社 協賛/アイノクスレコード株式会社

「私、デビューしちゃいま〜す!!」の主な仕様

	オーディション	シール作成
本体仕様	幅680mm×奥行750mm×高さ1,950mm 重量約150kg/AC100V/消費電力300W	
フレームデザイン数	フレーム数、108パターン。フレーム/ソフトの変更はISDN回線でのデータ通信または、フロッピーDISKで書き換え。	
シール色彩	カラー、モノクロ、セピア	
プリント時間	約45秒	
撮影とり直し可能回数	2回	
シール枚数	9枚(URL、ID、パスワード併記)	15枚
プレイ料金	500円	300円
みる倶楽部プレイ料金	シールプリントアウト300円	

(みる倶楽部は別の場所で撮ったプリントをIDナンバーで取り出せる機能です。)
●商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますので予めご了承ください。

メディア商事株式会社
〒578-0911 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059
サービスセンター 〒578-0903 東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス http://village.infoweb.or.jp/~medialtd/index.html

MEDIA メディアが強力にお客様を

ロケテスト好評商品のラインナップ

SOULCALIBUR ソウルキャリバー™

3D武器格闘
ポリゴン
ゲーム！





 ※画面は開発中のものです。

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

サイキックフォース2012



人気
超能力大戦
格闘第2弾！

THE HEAT IS BACK!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2



TWIN



DX

DX W1,330×D2,760×H2,320mm
TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm

ALMIGHTY HUMAN PROJECT テクノドライブ™ 技之運転

人類全能化シリーズ第2弾！
運転技術を測定&強化せよ！



W880×D1,018×H2,060mm

PANIC PARK™ パニックパーク



DX

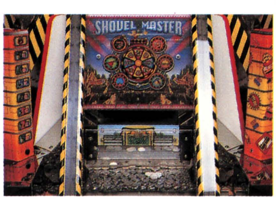


SD

バラエティ豊かな
ミニゲーム満載の
アクション・ゲーム！

DX W1,150×D1,730×H2,270mm
SD W800×D1,120×H2,400mm
(POP含む)

SHOVEL MASTER ぶちまけ権造





メダルゲーム
市場は、
まだまだ
おもしろい。

マスプッシャーマシン
(大型メダル落としマシン)
3人用W2,150×D1,800×H960mm
6人用W2,150×D1,800×H1,800mm

バンピングパックス BUMPING PUCKS™



エアーホッケーシステム
採用のニュータイプマシン。
2種類のゲームの
同時プレイが可能に！
コンパクトサイズの
6P用マスメダルゲーム。

W1,978×D1,978×H2,020mm

ビデオポーカー

DOUBLE DOUBLE JACKPOT

ダブル・ダブル・ジャックポット

4カードの配当が
その数字によって
ジャンプアップし、
さらに5枚目のカードが
「配当2倍」の鍵に。



FREE DEAL DEUCES WILD PROGRESSIVE

フリー・ディール・デューシーズ・ワイルド・プログレッシブ

HIT率の高さとスピード感、
最高100回の
フリーゲーム・フィーチャーが人気の
「FREE DEAL
DEUCES WILD」が
プログレッシブになって
新登場しました。




スーパーワールドスタジアム'98
定番ワースタ最新作！
※球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。 ©NAMCO LTD.
パニックパーク
PANIC PARK
TM
バラエティ豊かなミニゲーム満載のアクション・ゲーム！
DX
SD
SD W800×D1,120×H2,400mm(POP含む)
DX W1,150×D1,730×H2,270mm ©NAMCO LTD.
ソウルキャリバー
SOULCALIBUR
3D武器格闘ポリゴンゲーム！
©NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。
サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
人気超能力大戦格闘第2弾！
©TAITO CORP.
THE HEAT IS BACK!
DAYTONA USA 2
BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2
TWIN
DX
SEGA
AM R&D DEPT.#2
DX W1,330×D2,760×H2,320mm/TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm ©SEGA1994,1998
ダイナマイト刑事2
DEKA
TM
銃撃シーンがさらにパワーアップ！3Dポリゴンバトルアクション登場。
©SEGA1996,1998
ストリートファイターEX2
STREET FIGHTER EX2
3Dで甦った「ストリートファイターEX」続編！
©ARIKA CO.,LTD 1998,
©CAPCOM CO.,LTD1998 ALL RIGHTS RESERVED
RADIANT SILVERGUN
レイディアント シルバーガン
TM
トレジャー初の業務用シューティングゲーム！
©TREASURE 1998
ST-V
TREASURE
NEW Crane Garage
ニュー クレーン ガレージ
自販機にちょうどの大きさ。
W2,000×D1,320×H2,230mm
（株）ユーミーコーポレイション
GI-Classic EX
TM
GIクラシックEX
あのGI-Classicが超豪華仕様で再び登場!!
W3,490×D5,235×H1,686mm ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
beatmania 2nd MIX
ビートマニア2nd mix
ビートマニア2nd mix
好評の「ビートマニア」ニューバージョン！
W1,190×D1,372～1,672(調整可能)×H2,068mm
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ビックシリーズ
マイメロディ
OP価格¥32,000 40個入り
（株）エイコー
©1976,1998 SANRIO CO.,LTD
ビックシリーズ
ハローキティ ナースドール
OP価格¥32,000 40個入り
（株）エイコー
©1976,1998 SANRIO CO.,LTD
デジタル派のあなたに…
ロッドマスター
ROD MASTER
（携帯電話交換ロッドアンテナ）
OP価格¥40,000
50個入り
（有）ジャノ・エンタープライズ
平成天才バカボンの
振り子時計なのだ
OP価格¥30,000 72個入り
（株）スクラッチ
©フジオ・プロ/スタジオぴえろ
Kyowa
株式会社 共和レジャーシステム
本 社／〒380-0922 長野市若里南市1062-2 TEL026-227-1301(代) FAX026-227-8871
東京営業所／〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-1-8 パルビゾン8番館501 TEL03-3402-0621(代) FAX03-5474-8778



VISCO®

株式会社 ビスコ

〒171-0043 東京都豊島区要町3-12-12大宏ビル2F

TEL. 03-3554-0121　FAX. 03-3554-0150

お気軽にお問い合わせください!!

HUMAN AMUSEMENT
HUMAN

ニンゲンカイゾウソウチ
人間改造装置RX
アールエックス

超震動!
派手な
ライティング

話題騒然!
インパクト
120%



世紀末体感マシーン

発売中

OP価格:
¥798,000-.

仕様
■本体仕様:800(W)×1025(D)×1975(H)
■定格電圧:AC100V
■定格消費電力:最大約500W、通常100W
■プレイ時間:約3分
■標準プレイ料金:200円(可変)

でかフォトバージョン
リーフ倶楽部

春のバージョンアップ!
今度のリーフ倶楽部は
"でかフォト"が
スゴイらしい!!



フレーム数
全114種

©HUMAN 1997

※写真は開発中のため、実際の賞品とは異なります。

オリジナルカップ作成機
デミカップる
©HUMAN 1998



「デミカ」で撮って!
「デミカップる」で作る!!

60mm
50mm



小さくってカワイイネ!!

◆カオナフレンドや、プリントシールをデミカップに焼きつけて、オリジナルカップをつくっちゃおう!

「デミカ」は「デミカップる」といっしょに使ってね

「デミカップる」専用おまじないカード作成機
デミカ
ヒミツのお願い大作戦
©HUMAN 1998



◆「おまじない」という遊びをもった、「デミカップる」専用のカードプリント機です
◆2枚のカードが払い出されるうち、1枚はカップ焼き付け用(反転)です

出力見本写真は開発中のものです。

「デミカップる」仕様

■本体仕様	:500(W)×600(D)×1500(H)約80kg、AC100V/200W
■プレイ料金	:可変
■カップサイズ	:外形46mm、高さ50mm、取っ手付き
■収納カップ数	:80個

「デミカ」仕様

■本体仕様	:730(W)×850(D)×1870(H)、(D+510 必要最低スペース、カーテンフレームを含む)、 約130kg、AC100V/300W
■入力操作	:JOYスティック+2ボタン
■プレイ時間	:約3分(印刷時間1分弱)
■標準プレイ料金	:可変
■標準払い出し枚数	:1シート(カード2枚)最大10シート
■払い出し用紙サイズ(シート、カード、写真)	:シートA6判、カード名刺サイズ
■収納用紙枚数	:75枚
■紙質	:昇華型プリント用紙
■インク寿命	:75枚
■デザイン変更ソフト形態(ROMカートリッジ等)	:パソコン内臓(ハードディスク対応)
■付属品	:専用カーテン

※写真は開発中のため、実際の賞品とは異なります。

施設開発部 販売課 直通 Tel.(03)5346-7700 Fax.(03)5346-7696
インターネットホームページアドレス http://www.human.co.jp/
Nifty Serve GO SGAMEVB ヒューマン会議室に情報を公開しています!

ヒューマンが送る、超強力ラインナップ……

新登場

顔写真入り占い機

マイバースデイ

My Birthday

占い♥おまじない

®株式会社実業之日本社

人気の占いに、写真をプラス！


←女性、女子小・中・高生に大人気の「My Birthday」誌

恋愛とおまじないの情報誌として女の子に圧倒的に人気のある「My Birthday」誌とタイアップ！
監修はマーク・矢崎先生

★遊び方

①モードを選ぶ（占いとカレンダーのみ生年月日を入力）
②撮影

占い　おまじない　占いカレンダー　の3つのモードが選べます
占い　には明日の運勢を、恋愛運・友情運・金銭運・全体運の4つのモードから選べます


写真＋占い

占い


写真＋ラッキーアイテム

★アイテム数は多種・多数！


写真

おまじない


おまじない

★おまじない数は18項目！


写真＋カレンダー

占いカレンダー


写真＋カレンダー

★フレーム数は9種類！

1ヶ月分のカレンダーに
全体運：😊／😞
恋愛運：❤／💔
金　運：💰
の、5種類のマークがプリントされます



OP価格：¥788,000－.

※写真は開発中のものであり、予告なく仕様及び外観が変更することがあります。

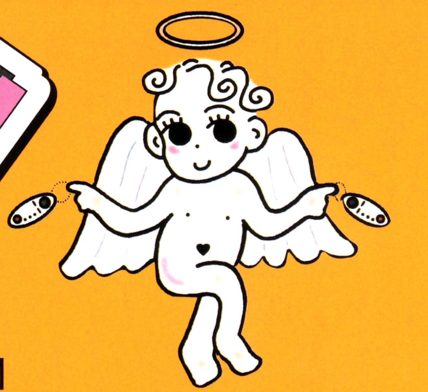
「マイバースデイ」仕様

■本体仕様	：730（W）×850（D）×1870（H）、（D+510必要最低スペース、カーテンフレームを含む）、約130kg、AC100V/300W
■入力操作	：JOYスティック+2ボタン
■プレイ時間	：約3分（印刷時間1分弱）
■標準プレイ料金	：可変
■標準払い出し枚数	：1シート（カード2枚）最大10シート
■払い出し用紙サイズ（シート、カード、写真）	：シートA6判、カード名刺サイズ
■収納用紙枚数	：75枚
■紙質	：昇華型プリント用紙
■インク寿命	：75枚
■デザイン変更ソフト形態（ROMカートリッジ等）	：パソコン内臓（CD-ROM対応）
■付属品	：専用カーテン

HUMAN AMUSEMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
事業本部 施設開発部 販売課 〒168-0081 東京都杉並区宮前1-15-14 第2宇田川ビル1F
本　社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13

Enfolg / TATSUMI

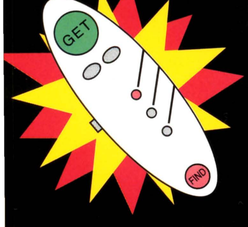
Lovegety STATION™





COMING SOON!!

今夏超ブレイク必至!!



今年2月の発売以来、出荷数60万個を突破！
TV・マスコミで話題沸騰の超話題アイテム
LovegetyにStationが登場!!

お問い合わせは　総発売元　株式会社エアフォルク
本　社　〒659-0014 芦屋市翠ヶ丘町１３番２号-a
TEL：0797-34-4113　FAX：0797-38-7342
東京支店　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-1-6 セントラル246 9F
TEL：03-5468-6624　FAX：03-5468-6694
特販事業部　〒547-0014 大阪市平野区平野北1-10-31 SCCビル903
TEL：06-795-2730　FAX：06-795-2830
大阪営業所　〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3丁目25-20 アルバート江坂1F
TEL：06-384-9993　FAX：06-384-9992
福岡営業所　〒812-0013 福岡市博多区博多駅東３丁目5-16 神山ビル402
TEL：092-432-1856　FAX：092-432-1857

開発製造元　辰己電子工業株式会社
本　社　〒634-0008 奈良県橿原市十市町１４番地
TEL：0744-23-4911　FAX：0744-25-1191



URBAN news
アーバンニュース
即戦力ズラリ勢揃い！
★アーバンは、オペレーターのニーズにリアルタイムでお応えします。
デイトナ旋風再び！
DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2
TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm
©SEGA1994,1998
パラダイスライン
Paradise Line
新感覚！ハズしてからが熱い！
W850×D825×H1,800mm
重量120kg 消費電力 190W
■実用新登録済
■商標登録出願中・意匠登録済
※改良のため仕様・デザインを予告無しに変更することがあります。
（株）スタンス
ALMIGHTY HUMAN PROJECT
テクノドライブ
技之運転
磨け！運転技術
W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.
ダイナマイト刑事2
©SEGA1996,1998
スーパーワールドスタジアム'98
©NAMCO LTD.
※球団名ならびに選手名は（社）日本野球機構の同意を得ています。
RADIANT SILVERGUN
レイディアント シルバーガン
©TREASURE 1998
ST-V
TREASURE
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
サイキックフォース2012
©TAITO CORP.
武器格闘の魅力満載！
SOULCALIBUR
ソウルキャリバー
©NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。
たまのりピカチュウ
BANPRESTO
ビッグなピカチュウでアイキャッチNO.1
W670×D620×H1,650mm
©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
※当社40φカプセル専用。
※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。
PRO HUNTER FX
プロハンターエフエックス
盤面交換可能
・CR海底天国7 リメイクバージョン
・CRモンスターハウス リメイクバージョン
・CRジャマイカ
・CR華観月Z FXバージョン
・CRフルーツパッション
W670×D625×H1,820mmAC24V
150W 外部電源使用
写真のモデルはCRモンスターハウス
（株）東プロ
シングルメダル機の頂点
BANPRESTO
ポケットモンスター ふうりんボール （株）バンプレスト
75個 OP価格￥30,000
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU
BANPRESTO
機動戦士ガンダム ミニフィギュアコレクション3
120個入 OP価格￥30,000
©創通エージェンシー・サンライズ （株）バンプレスト
ドラえもん景品各種
（株）ジャレコ
ジャンピングホルダー
LED
スタンプ
©藤子プロ・小学館・テレビ朝日
ライフギア
（株）ブルーム
90個入 OP価格￥30,000
株式会社 アーバン
〒171-0021 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL03(3590)4151 FAX03(3590)0374

日本オート新聞　1998年(平成10年)6月1日

驚愕スクープ！　鉄拳キーホルダーがアソートされて発売か　芸能面

チョロQ 栄光の名車シリーズキーホルダー
8種72個入　OP価格27,360円



「2000GT、好きだったんですよ。子供の頃からの憧れでした」(34歳・会社員)

「2000GTなら、やっぱり銀色でしょう。これこそスーパーカーですよ」(30歳・編集者)

日本初とも言えるスーパースポーツカー、トヨタ2000GTをアソートしたチョロQキーホルダーが登場だ。冒頭の会社員のように、多くの人の憧れのマシン、トヨタ2000GTだけに、そのターゲット層はかなり広範にわたると思われる。

チョロQシリーズも好評発売中



街で見かけるあの車。子供たちの誰もがあこがれるカッコイイ車たちがチョロQに、キーチェーンになって登場。

日本オートの玩具の主力商品だけに、力の入れ方も格別だ。

チョロQはたらくくるまキーチェーンアソート
8種72個入　OP価格27,360円

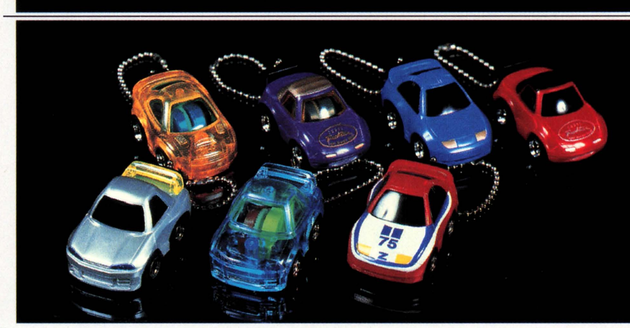


バネの力でまっすぐしか走れないチョロQはもう古い！

まったく新しいチョロQの世界が開かれた！

「走る、曲がる、止まる」の、自動車三原則が、チョロQの新時代を造り上げる！

チョロQ GOGOリモコンカー
4種80個入　OP価格30,000円



いまもっともスタンダードなチョロQキーチェーンアソート。

すでに第3弾となる本シリーズだが、17種類というアソート数は、業界最多クラス。

楽しみも倍増といえるだろう。

チョロQキーチェーンアソート3
17種72個入　OP価格27,360円

お詫びと訂正

コインジャーナル5月号の本広告で、「チョロQ 栄光の名車シリーズキーホルダー」のOP価格が30,000円となっておりますが、正しくは27,360円です。
みなさまに大変御迷惑をおかけしましたことをお詫び致します。

NAT 日本オート玩具株式会社
東京営業所 〒146-0095 大田区多摩川1-22-24 ハイム久江1F
TEL.03-3750-7151
FAX.03-3750-7152

※バンプレスト製品/セガ製品も取りそろえておりますので、お問い合わせください。　※商品改良のため、仕様などは予告なく変更することがありますのでご了承ください。

カタログをご希望のお客様は、お気軽に当社までご請求ください。

SUPER TARGET

スーパーターゲット

サッカーシミュレーターの金字塔!
9枚のパネルをパーフェクトに
クリアすると豪華な、
認定証(カード)がもらえる。
ただ蹴るだけのゲームに飽きた方々へ
お届けします。





好評
発売中



仕様及び外観は、予告なく
変更される場合があります。

外形寸法：W1200 X D1960 X H1920
重　　量：180KG 消費電力：280W

FLEX
企画開発、製造元
株式会社フレックス

TOWA
株式会社トーワジャパン

〒164-0012 東京都中野区本町3−31−11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753



遠藤久美子

POSTER PARADISE
6月中旬発売予定

等身大ポスター2種・B2ポスター9種・ディスプレイポスター2種2枚・計202枚

 企画・発売元：TENEI CO.,LTD.／SHIN INTERNATIONAL

※写真と実際の商品は異なる場合がありますが、ご了承下さい。

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164-0012 東京都中野区本町3-31-11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。
価格表示のない景品は@¥500未満です。

セル倶楽部

好評発売中



仕様／消費電力AC100V、最大150W
外形寸法W694×D515×H1458mm　重量約70Kg
©GAINAX/Project Eva・テレビ東京・NAS

絶賛発売中



MAX クリアファイル
120+α枚 OP価格 ¥33,000
©RISING PRODUCTION

絶賛発売中



安室 奈美恵 クリアファイル
120+α枚 OP価格 ¥33,000
©RISING PRODUCTION

新景品クリアファイルで、期待の高インカム!!

ハイハイ ぱれ〜ド

6月初旬発売中

驚異的な種類のベビー達がキーチェーンとなって誕生!!



© 1998.GOOD NEW CO.,LTD.

ハイハイぱれ〜ド
入数 200個（200種） サイズ約7cm OP価格 ¥33,000

あなただけの超限定

新登場



悠久幻想曲2
202枚 OP価格 ¥33,000
© Starlight Marry/Media Works Inc.



絶賛発売中

機動戦艦ナデシコ
202枚 OP価格 ¥30,000
© ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京

DA PUMP



絶賛発売中

特大ポスター:2種20枚／B2ポスター:7種180枚／ディスプレイ用ポスター:2枚
© RISING PRODUCTION 企画・発売元：TENEI CO.,LTD.／SHIN INTERNATIONAL

LET'S GET MY POSTER Poster Party

仕様／本体寸法:W750×D600×H1,750mm
重量:135kg 消費電力:52w
電源仕様:AC100V 50/60Hz
※商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合があります。ご了承下さい。
景品容量:上=約100本,中=約50本,下=約50本（計約200本）
製造元:（株）ビスコ



絶賛発売中

ファインド ラブ
202枚 OP価格 ¥30,000
©リセアン・AIC ©ダイキ・FCF.1998

絶賛発売中



Fantasy Amuse ファンタジーアミューズ

7月発売



ジャンボなぬいぐるみのミッキー&ミニー。楽しいスタイルが注目度抜群です。

ミッキー&ミニーコミックスタイル スーパージャンボぬいぐるみ
2種38個入り OP価格¥30,000
J-014 サイズ 高さ 約40cm



映画「TOY STORY」のシーンが現実になる！超レアなおすすめのキャラクターです。

エイリアン ぬいぐるみ
1種75個入り OP価格¥30,000
B-242 サイズ 高さ 約17cm



ポストやカバンにお手頃な、マスコット的錠前です。

くまのプーさん キャラッキー
5種180個入り OP価格¥30,000
L-661 サイズ 高さ 約5cm
Based on the "Winnie The Pooh" Works,Copyright A.A.Milne and E.H.Shepard

お問い合わせは販売2部販売員まで

SEGA™

※本製品はウォルト・ディズニーエンタプライズ株式会社との契約により、ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

© Disney Enterprises, Inc.

セガ・エンタープライゼス オリジナル景品

7月発売

SEGA™



サラサラとしたタフタ生地が涼しげな、夏ならではのアイテムです。種類も多くサイズもジャンボで魅力たっぷり。

アンパンマン ジャンボタフタドール
7種60個入り OP価格¥30,000
V-156 サイズ 高さ 約22cm
©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV



AM2研アリイ・ノブタカ製作のオリジナルグラフィックを使用。フリークス垂涎のコレクションアイテムです。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム デスクトップクロック
5種60個入り OP価格¥30,000
D-624 サイズ 高さ 約17cm
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI



オールディーズな雰囲気のコカ・コーラのパブミラーは、ルームアクセサリーとしてどうぞ。ゴールドのフレームが高級感を出してます。

パブミラー コカ・コーラ
5種65個入り OP価格¥20,000
L-679 サイズ 高さ 約10cm
©1998 The Coca-Cola Company.All rights reserved. Distributed by Kyowa co,ltd.

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164-0012 東京都中野区本町3−31−11 シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

※商品の仕様は、改良のため予告なく変更する場合がございます。予めご了承下さい。／価格表示のない景品は@¥500未満です

世界初です!!
全身が写せるシールプリント機の登場!!

ストリートスナップ

シールサイズが選べる

フレームによって1分割か8分割まで
いろいろえらべます。

ワイドフレーム　スリムフレーム　アップフレーム



雑誌に投稿できる

ゲームで名前（ニックネームも可）
年齢、連絡先のデータを入力するだけで
有名雑誌に投稿できます。

プチ セブン　ジュノン



各都市（全国31都市）のタウン情報誌（ミニコミ誌）

お店に行列を作るならこの1台!!



仕様

サイズ	本体のみ　(W) 700×(D) 700×(H) 1,800mm カーテン取付時　(W) 1,200×(D) 1,800×(H) 2,000mm 重量 167kg(本体のみ)　消費電力 165W 最大375W	オペレーション	タッチパネル
カメラ	140万画像デジタルCCDカメラ 富士写真フィルム製	シール仕様	ノンプルカットタイプ 画面分割:ワイドフレーム（全身）1･4･6･8分割 スリムフレーム（全身）2･4･8分割 アップフレーム（半身）4･6･8分割
プリンター	TA方式デジタルプリンター 富士写真 フィルム製	色調	カラー、モノクロ、セピア
		落書き機能	色、太さ選択可能（時間設定あり）

雑誌掲載のしくみ → ★ストリートスナップのために新たに事務局が開設されます。
★この事務局が中心となって、イベントやプロモーションを推進します。

ストリートスナップ →（撮影データ投稿）→ 情報処理センター →（データ整理）→ 事務局 →（選別）→ 雑誌社 →（編集）→ 掲載

※撮影データは個人データと共に暗号化され専用記憶装置（PDディスク）に記録します。

HOW TO PLAY



撮影開始! 自動で3回撮ります

セピアカラーや白黒もできるよ!

日立ソフト／トーワジャパン

TOWA
株式会社トーワジャパン
〒164-0012　東京都中野区本町3−31−11　シルクビル5・6F
TEL 03-5351-9755 FAX 03-5351-9752・9753

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。

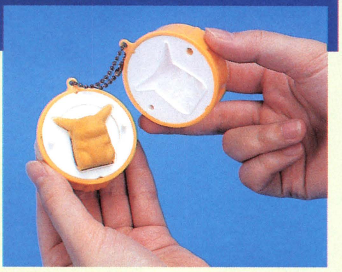
ねんどマスター

8月発売予定

SC向

モンスターボールタイプ全5種
キャラクターレリーフタイプ全5種
■500円設定 ■入数150BOX ■BOX高40mm





※商品にねんどがついております。
※出来あがったねんどは撮影のため彩色してあります。

ポケットモンスター
POCKET MONSTERS

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

悠久幻想曲 & 悠久幻想曲 2nd Album コレクション

フィギュア全4種 コレクションカード全60種
マスコット全20種 ミニクロス全6種
■500円設定
■入数150BOX
■BOX高40mm

AC向



9月発売予定

※開発中のため、デザインは変更になります。

©Starlight Marry/Media Works Inc. ©1997 Starlight Marry/Media Works Inc.

CHARA COLLE キャラクターコレクション



■仕様：W500mm
D590mm（コンパネ部含）H1350mm
■重量：約75kg ■消費電力：52W

SC向 ポケットモンスター ポケモンバトルチップ



▲チップファイル



好評発売中



コレクション性バツグン!!



7月発売予定



Part1

ノーマルチップシート全60種
キラチップシート全5種
チップファイル全4種
バトルシューター全1種（ピカチュウ）

Part1・Part2共通
■300円設定
■入数150BOX
■BOX高40mm



Part2

ノーマルチップシート全60種
金チップシート全4種
銀チップシート全4種
チップファイル全4種
バトルシューター全1種（ミュウ）

※開発中のため、実際の商品は写真とは異なる場合がありますのでご了承下さい。

セット内容



基本セット
チップシート1枚
ポケットシート1枚
100BOX



アタリセット
チップシート1枚
ポケットシート1枚
チップシートホルダー
40BOX



大アタリセット
チップシート1枚
シューター1個
10BOX



子供達に大人気!!
店頭イベント開催中!



写真は4月26日の
ポケモンワールド
会場での風景です。

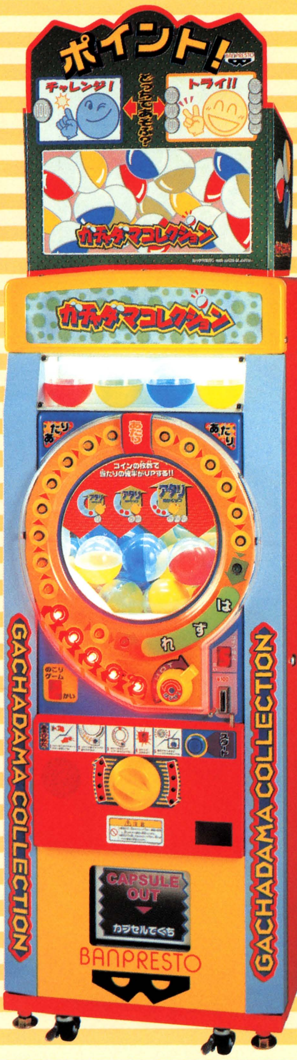
9月発売予定 ポケモンバトルチップ Part3

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

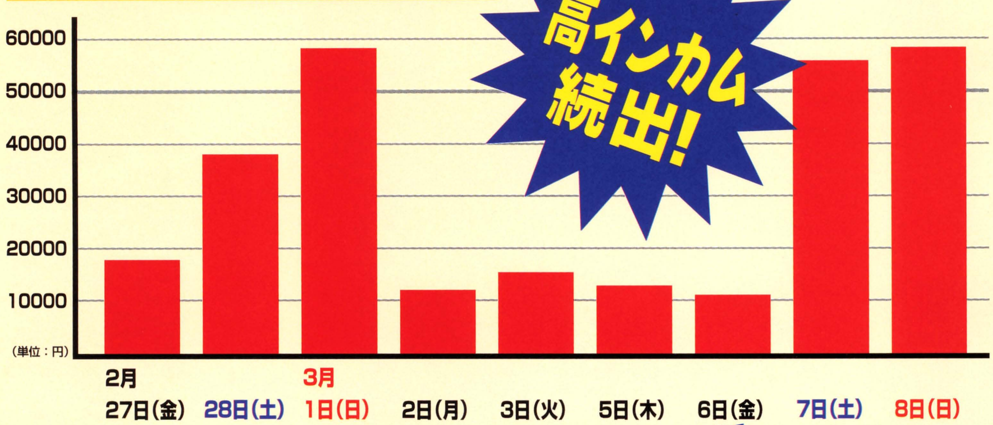
好評発売中！

ガチャダマコレクション



やわらかポケモンインカムデータ

千葉SC店



高インカム続出！

GWインカム速報！

三重SC店にて なんと、1日128,000円の高インカムを記録!!

■仕様：W520mm D550mm（ハンドル部含まず）H1350mm（ハンドル部含む場合D600mm）
■重量：約75kg（予測）■消費電力：約60±20W
■専用カプセル：85φ・90φの当社専用カプセルをご使用ください。

だきつきポケモン Part2

8月発売予定



ポケットモンスター POCKET MONSTERS

全8種
■300円設定 ■入数120個（各15個）
90φモンスターボールタイプカプセル
90φマスターボールタイプカプセル

ポケモンスピン

9月発売予定



▲回転軸

回転軸を引き抜くと、しっぽをひきずってくねくね進みます。

ポケットモンスター POCKET MONSTERS

全5種
■300円設定 ■入数120個（各24個）
90φモンスターボールタイプカプセル
90φマスターボールタイプカプセル

●キャラクターコレクション及び専用景品　主要代理店リスト

株式会社バンウェーブ	03-3847-5300	担当／漆畑（うるしばた）
株式会社ハピネット東京	03-3847-6732	担当／谷本
株式会社マキシム北海道	011-875-8844	担当／島田
株式会社ユウビス	06-787-1881	担当／小林
株式会社エイブルコーポレーション	03-3988-2061	担当／大工原
株式会社アップル	03-3488-4331	担当／遠藤
株式会社バンジハンエース	03-3847-1095	担当／杉下

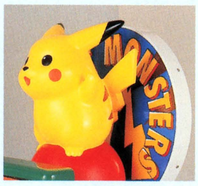
発売元 株式会社バンプレスト AM事業部　千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸 〒271-0092　PHONE: 047-367-7148 ダイヤルイン

7月発売予定

たまのりピカチュウ

ビッグなピカチュウで注目度No.1

POINT 1
アイキャッチ性



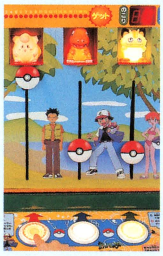
筐体の上のビッグなピカチュウは、どこに置いても目立つこと間違いなし！

POINT 2
立体ポケモン

見ているだけでも楽しい、立体ポケモンをレイアウト。ゲーム中は光るので、プレイヤーの楽しさ倍増です。



POINT 3
わかりやすいゲーム性



光っているポケモンにボタンを押して当てるという、簡単だがエキサイトするゲーム。小さな子供から大人まで、幅広く楽しめるゲーム性です。



◀モンスターボールタイプカプセルを使用します。



◀マスターボールタイプカプセルもアソートされます。

遊び方

コインを投入すると、ゲームがスタートし、ボタンを押して光っているモンスターに当たると1ポイントになります。
(取得ランプが1ポイントごとに点灯していきます。)
時間内に20ポイント獲得できれば景品が払い出されます。



■仕様：W670mm D620mm H1650mm
■重量：約60kg ■消費電力：約40W　※当社40φカプセル専用。

7月発売予定

ポケットモンスター POCKET MONSTERS

ポケモンメタルキーホルダー

■全7種　■入数250個





キャラクターのしっぽなどがゆらゆら揺れます。

※開発中のため、実際の商品は写真とは異なる場合がありますのでご了承下さい。

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

ガチャ王2



■仕様：W700mm D500mm H1745mm
■重量：約85kg
■消費電力：170W

センチメンタルグラフティ Part4

7月発売予定

全6種+α ■入数200個
※ボールチェーン付き



©マーカス

ポケモンジオラマ

7月発売予定

全6種 ■入数150個



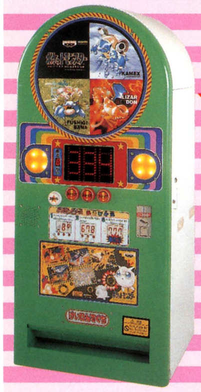
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

ポスタードリーム ポケットモンスター Part4

7月発売予定

全6種（内1種特大サイズ）
■入数200本

特大サイズ 515mm×1030mm



■仕様：W700mm D500mm H1650mm
■重量：約79kg
■消費電力：約110W



© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

マジカルセブン ポケットモンスター Part6

7月発売予定

下敷き全8種 +転写シール全2種
■入数300枚



■仕様：W450mm D450mm H1235mm
■重量：約50kg
■消費電力：39W

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU



▲下敷き
※写真の他、転写シール2種がアソートされます。

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

ぶんぐっず ポケットモンスター Part6

7月発売予定



■仕様：W470mm D450mm H1350mm
■重量：約45kg
■消費電力：30W

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

ノート

全6種
■入数240冊



© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

ケシゴム

全6種+キラ6種
■入数400個



▲ノーマルタイプ ▼キラタイプ

エンピツ

全6種+ホログラム1種
■入数720本



ノーマルタイプ▶ ◀ホログラムタイプ

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。



夏季商戦の救世主!!

CONVENICATCHER mini
コンビニキャッチャー・ミニ ™

省スペースで高収益
コンビニキャッチャーミニ



どちらも人気絶頂！
コンビニキャッチャー

コンビニキャッチャー
とりほうだい ™

ロングセラーの人気マシン
コンビニキャッチャー



※お問い合わせは下記代理店までご連絡下さい。

10

10月発売予定のクレーンゲーム機用景品

この商品はカタログではイラスト対応だったものです。



ビッグサイズイワトビペンギン ソフト人形
●全4種 ●入数／75



クラッシュバンディクー
●全5種 ●入数／75



アニメ週刊DX! みいファぷー
●全6種 ●入数／90



仮面ライダー アクションフィギュア2
●全6種 ●入数／80



ポケットモンスター X'masぬいぐるみ
●全6種 ●入数／75



テレビアニメ「世界名作劇場」ティーセット
●全6種 ●入数／75



快獣ブースカ セピア切替え付カメラ
●全3種 ●入数／61



東宝大怪獣リアルフィギュアコレクション
●全6種 ●入数／90



タツノコヒーローズ
●全3種 ●入数／63



ルパン三世 携帯電話ハンズフリーマイク
●全10種 ●入数／85



デビルマン レリーフミラー
●全3種 ●入数／72

10

10月発売予定のコンビニキャッチャー用景品



機動戦士ガンダム ミニフィギュアコレクションスペシャル
●全9種 ●入数／120



キン肉マン フィギュアキーホルダー
●全7種 ●入数／152



NHK TV番組『できるかな』より ゴン太くん着ぐるみマスコット
●全5種 ●入数／130



チョコボの不思議なダンジョン フラッシュキーホルダー
●全6種 ●入数／100



ポケットモンスター ソフトキーホルダー6
●全10種 ●入数／228



とるとるキャッチャーDX 10月発売予定 ●全2種 ●入数／42個

チョコボの不思議なダンジョン

11

11月発売予定のクレーンゲーム機用景品



ウルトラマン　クリスマスツリーランプ　●全4種　●入数／61

©円谷プロ ©円谷プロ・毎日放送



チョコボの不思議なダンジョン　ぬいぐるみ第2弾　●全4種　●入数／70

©1997 スクウェア　キャラクターデザインサポート／バンプレスト



ひみつのアッコちゃん　アクションカップ
●全4種　●入数／90
©フジオプロ・東映動画



タツノコキャラクター アクションフィギュアver.2
●全6種　●入数／80
©タツノコプロ



仮面ライダー フィギュアコレクション1・2・3
●全15種　●入数／80
©石森プロ・東映



ポケットモンスター ルームランプ2
●全4種　●入数／70
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU



FELIX THE CAT カラフルぬいぐるみ
●全5種　●入数／80
©1998 FELIX THE CAT PRODUCTIONS,INC.



NHK TV番組「できるかな」よりゴン太くんカーメッセージぬいぐるみ
●全6種　●入数／70
©NHKソフトウェア



東映特撮ヒーロー ソフビ貯金箱 コレクション
●全5種　●入数／90
©石森プロ・東映



がんばれ!!ロボコン 携帯電話ケース
●全4種　●入数／70
©石森プロ・東映



楽しいムーミン一家 イヤープレート
●全5種　●入数／75
©1990 Moomin Characters/Bulls/テレビ東京/テレスクリーン LICENSED BY TUTTLE-MORI AGENCY,INC. & KAWAKEI CO.,LTD.



PINGU ミニチュアワールド
●全5種　●入数／80
© PINGU

11

11月発売予定のコンビニキャッチャー用景品



機動戦士ガンダム ライト付キーホルダー 1・2・3　●全15種　●入数／120

©創通エージェンシー・サンライズ



PINKA フラッシュキーホルダー
●全6種　●入数／100
©1997 FUJI TELEVISION/LINKS/TEN PRODUCTION



ポケットモンスター 指人形
●全8種　●入数／200
© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU



超時空要塞マクロス ミニフィギュアコレクション
●全6種　●入数／120
©1982 ビックウエスト



永井豪キャラアソート フィギュアキーホルダーver.2
●全11種　●入数／152
©1998 永井豪／ダイナミック企画



ドラえもん メロディマスコット
●全5種　●入数／110
©藤子プロ・小学館・テレビ朝日　企画　株式会社エポック社



横山光輝アソート フィギュアキーホルダー
●全8種　●入数／152
©光プロダクション ©光プロ／アミューズビデオ／PLEX／アトランティス ©光プロ・東映



とるとるキャッチャーDX　11月発売予定 ●全1種 ●入数／42個

ポケットモンスター ピカチュウ

© Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

12

12月発売予定のクレーンゲーム機用景品



カードキャプターさくら
●全4種 ●入数／85



この商品はカタログではイラスト対応だったものです。

ウルトラマン ソフビ貯金箱 コレクション3
●全5種 ●入数／90



この商品はカタログではイラスト対応だったものです。

機動戦士ガンダム フィギュアコレクション
●全5種 ●入数／80



楽しいムーミン一家 あみぐるみ
●全3種 ●入数／70



ポケットモンスター ビッグサイズ ピカチュウ&ミュウツー&トゲピー
●全3種 ●入数／70



ポパイ&ベティブープ パーソナルコーヒーメーカー
●全3種 ●入数／70



ルパン三世 金庫型貯金箱
●全5種 ●入数／65



※前列の3体にはデフォルメマスコットが付きます。

デビルマン アクションフィギュア
●全5種 ●入数／80



ビッグサイズシリーズ さくらももこランド コジコジ
●全3種 ●入数／70



ぼく! しゃべるドラえもん
●全3種 ●入数／61



超時空要塞マクロス キャラクターフィギュアコレクション
●全5種 ●入数／80



鉄腕アトム デジタルウォッチ～液晶キャラクターがうごく～
●全3種 ●入数／70



FELIX THE CAT バッグコレクション
●全5種 ●入数／70

12

12月発売予定のコンビニキャッチャー用景品

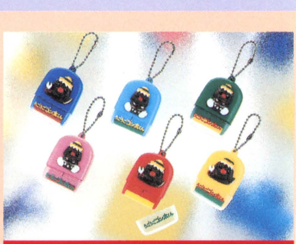


この商品はカタログではイラスト対応だったものです。

新機動戦記ガンダムW エンドレスワルツ フィギュアキーホルダー-1
●全6種 ●入数／152



スーパーロボット大戦 熱血コレクション6
●全6種 ●入数／152



NHK TV番組『できるかな』より ゴン太くんコロコロクリーナー
●全6種 ●入数／120



ロックマン ソフトキーホルダー
●全8種 ●入数／228



バンプレストDXシリーズ

この商品はカタログではイラスト対応だったものです。

●OP価格 ¥32,000

とるとる愛テムDX 12月発売予定 ●全3種 ●入数／42個

タツノコキャラクター フィギュア2



サンリオキャラクター アトマイザー
●全4種 ●入数／100



ポケットモンスター サウンドソフトキーホルダー2
●全5種 ●入数／110



タツノコメカ プルバックカー
●全3種 ●入数／100

※商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

TAMA & GTI EXPO'98

TAMA & GTI EXPOショー
台湾最大規模のゲーム機器産業展覧会

昨年のグランドイベントを見逃したんですか?

今年のショーを是非、ご覧下さい!

会　期	1998年8月14日至17日（14・15日は招待日、16・17日は一般公開日。）
会　場	台北ワールド貿易センター展覧館B区（台灣台北市信義路5段5號）
主　催	中華民國台灣區電子遊戲機協會（TAMA）
協力主催	浩天股份有限公司（HAW TIAN CO., LTD.） 台灣電玩雜誌（TAIWAN SLOT MAGAZINE） 台灣電玩國際專刊（GAME TIME INTERNATIONAL） 神州電玩産業指南（CHINA GAME）

■GTIショーを開催して以来、海外からの参観客は40カ国を超えた。そこから見れば「アジア市場」は潜在的な市場と認められ、GTIショーは既に様々なビジネスチャンスの場を提供してきた。特に、台湾市場に進出する際には現地有力企業と直接、折衝ができる。更に、21世紀最大の市場といわれる『中国』を開拓しようと考えれば、**GTIショーは中国市場に進出する最適のスタート地点。**

■現在、台湾政府はゲームに関する法令を積極的に修整している。この法令が施行されれば、台湾の業者に対してリストラなどを指導し、市場秩序を立て直すことになる。台湾の業者は日本から多くのAM機器を輸入しているので、台湾市場は日本の業者にとって無限の機会がある。だから、**GTIショーは必ず業績を上げる最高のチャンスといえる。**

TAMA & GTI EXPOショー は台湾のTAMAとGTIの合同ショーで、台湾のあらゆるメンバーを出展させると共に、海外の企業も勧誘しています。8月14日午後6：30からは、台北グランド・ハイアット・ホテル（GRAND HYATT TAIPEI）で懇親パーティを開催致しますので、お気軽にご臨席下さい。

お問い合わせ：台灣電玩國際專刊（Game Time International）
台灣電玩雜誌（Taiwan Slot Magazine）
TEL:+886-2-2760-7407～10海外部　FAX:+886-2-2762-3873
（入場券を無料でお贈り致しますので、ご希望のお客様はお気軽にご請求下さい。）

大興奮の第2弾

マッスルマスターII

絶賛発売中

Mini Print ズーム

等身大はもちろん、多人数でも、どんなポーズでも撮影できる

ズームだからこそ出来る OK

●分割切り替え（1,2,4,16分割）



かわいいボディの実力派！

専用台も発売中!!

◆外形寸法　H 585×W 395×D 420（mm）
◆重量　28kg
※本製品は改良の為、仕様及びデザインを予告なしに変更する場合がございます。ご了承下さい。

英語バージョン
中国語バージョン
有ります。





究極のマージャンゲーム
ジャンキーの血が騒ぐ!!

魔法のランプ（基板販売）
OP価格¥98.000

インタージオ・オリジナル景品がコストダウンして再発売!!



コストDOWN ① エステシルバーリング
純銀製

コストDOWN ② ステキな香りのペンギン
三つの香り芳香剤入り 7cm

コストDOWN ③ くっつき海水魚くん
7cm〜11cm

価格は掲載できないほどのビックリ価格!! お問合わせください!!お電話にて

株式会社 インタージオ
INTER GEO CORPORATION.
〒564-0053　大阪府吹田市江の木町20番23号
TEL 06-338-3182　FAX 06-338-3176
20-23,ENOKI-CHO,SUITA-SHI OSAKA,564-0053,JAPAN.
http://www.inter-geo.com/　e-mail:info@inter-geo.com

振込先：大和銀行　江坂支店
口座番号：普通8705751
（株）インタージオ

店舗を演出する一味違う

吐夢(トム)BOXシリーズ 第一弾!!



ベンディングファクトリー（マルチタイプ）

サイズ:800W×1.750H×660D

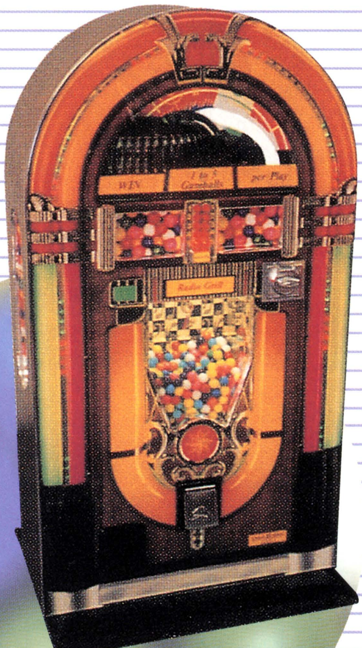
3種類の景品の中から
ほしいものを選択、
後はトラックがデリバリー。



ベンディングファクトリー（シングルタイプ）

サイズ:800W×1.750H×660D

笛の音とともにトラックがショーを始めます。
アイキャッチ抜群の1台。



クラッシックジュークボックス

サイズ:750W×1.450H×400D

50-60年代のロックミュージックをバックに
タイミング良くボタンを押して景品をゲット!!



クイックショットバスケットボール

サイズ:600W×1.570H×800D

楽しい音楽・ローブ照明がバスケットゲームを盛り立てる
シュートをいっぱい決めてたくさん景品をゲット!!

株式会社 インタージオ
INTER GEO CORPORATION.
〒564-0053 大阪府吹田市江の木町20番23号
TEL 06-338-3182 FAX 06-338-3176
20-23,ENOKI-CHO,SUITA-SHI OSAKA,564-0053,JAPAN.
http://www.inter-geo.com/ e-mail:info@inter-geo.com

振込先：大和銀行 江坂支店
口座番号：普通8705751
（株）インタージオ

キャラクターになって登場



●ひっくり返すと変身するタフタ製ぬいぐるみ
サンリオくるっぱタフタ……………………………OP価格¥30,000
70個入/4種/約15cm



●風鈴でもドアに付けてもOK!とってもキレイな音でなります。
サンリオ風鈴………………………………………………OP価格¥30,000
3種/80個入/パッケージ9×9×4cm



●評判の日本製陶器製品。プレートが人気です。
ハローキティマグ&フェイスプレート………………OP価格¥32,000
80個入/4種/プレートパッケージ17×18cm



●人気のパールカラーにかわいい刺繍でデザインされました。
ハローキティパールポーチ……………………………OP価格¥30,000
5種/70個入/約18cm



●ファンシーで人気のツインベルタイプ。
サンリオお目覚めアラーム…OP価格¥36,000
80個入/5種/パッケージサイズ　9×12cm



●鍵付き貯金箱。小物入れにもなる。
サンリオキャッシュボックス…OP価格¥30,000
75個入/3種/10×12×8cm



●ポケットティシュから宝石小物までいろいろ使えるコスメアソート
ハローキティファンシーコスメ…OP価格¥30,000
100個入/10種

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690　FAX.06-324-7649
大阪営業所／〒533-0033　大阪市東淀川区東中島1-21-2

欲しかった雑貨がサンリオ



セット明細
ハローキティ……25
リトルツインスター……10
エンジェルキティ……25
ポムポムプリン……10

UFO プッシャー
●写真立てにもなる目覚まし時計。
サンリオブック型目覚まし時計…OP価格¥32,000
70個入/4種/パッケージサイズ20×12×10cm



アソート明細
ハローキティ……80個
ポムポムプリン…20個

コンビニ
●キーホルダータイプとチェーンタイプで登場。
サンリオ光るキーホルダー…OP価格¥30,000
100個入/4種



セット明細
ハローキティ……60
他……………各10

UFO
●ミニリュックになったかわいいぬいぐるみ。
サンリオハンディリュック……OP価格¥30,000
100個入/5種/10cm



UFO プッシャー ポスター付 パッケージ入り

セット明細
ハローキティ…50
他……………各20

●人気のキャラクターが電動マッサージになって登場。
サンリオ電動マッサージ……………OP価格¥30,000
90個入/3種/パッケージサイズ6×12cm



UFO
●この可愛さは取らずにいられない。人気ナンバーワン。
ハローキティピコピコハンマー……………………………OP価格¥30,000
80個入/6種/約20cm



一押
UFO プッシャー
●人気のケイタイケースもあります。
サンリオシースルーポーチ
……OP価格¥30,000
85個入/10種/2カラー/10～15cm
キティ、バツマルのアソートの割合は
ハローキティ…77
バツマル…8



セット明細
ハローキティ…72
他……………各8

UFO プッシャー
●ミニ二段ランチボックスとバスケットのアソート
サンリオランチバスケット……………………………OP価格¥30,000
80個入/6種/パッケージサイズ17×9×12cm

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041 FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ 本社／〒116-0014 東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

ます充実の品揃えなのだ！



●シースルータイプでパッケージ入り
天才バカボンジャンボソファー　OP価格¥32,000
48個入/4種/パッケージ20×24×9cm



●モーターでベルを鳴らす本格的目覚まし時計。
天才バカボンリンリン目覚まし　OP価格¥30,000
38個入/4種/パッケージ15×18×10cm



●キャラクターを押すとランプが付くおなじみの商品
天才バカボンルームランプ　OP価格¥30,000
60個入/4種/パッケージ10×12×10cm



●日本の夏には、バカボンの風鈴が良くあいます。
天才バカボン風鈴　OP価格¥30,000
75個入/5種/10×10×10cm



●アナログ時計付きぬいぐるみ
天才バカボン時計なのだるま　OP価格¥30,000
65個入/4種/高さ約15～25cm



●天才バカボンだからできるデフォルメ
天才バカボン水鉄砲　OP価格¥30,000
160個入/5種/高さ約8cm



●マイカーに付けて楽しいメッセージ
天才バカボンメッセージボード　OP価格¥30,000
90個入/6種/高さ約16cm



●帽子とTシャツは、アウトドアの必需品。
天才バカボンTシャツ＆キャップ
OP価格¥25,000　84個入/6種/13×12cm



●ぬいぐるみタイプマスコットキーホルダー
天才バカボンマスコットぬいぐるみ
OP価格¥28,000　120個入/5種/高さ10cm



●バカボンキャラクターが勢ぞろい。
天才バカボンキーホルダー
OP価格¥24,000　200個入/8種/高さ6.5cm



●こんなかわいい天才バカボンができました。
てるてるバカボンキーホルダー
OP価格¥24,000　160個入/8種/高さ6.5cm



●カギがキーホルダーになりました
天才バカボンガチャキー
OP価格¥24,000　150個入/5種/ボールチェーン/高さ6cm

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690　FAX.06-324-7649
大阪営業所／〒533-0033　大阪市東淀川区東中島1-21-2

夏に向けます



●アナログ時計もキャラクターが人気です。
天才バカボン腕時計…………………………OP価格¥50,000
100個入/4種/約18～20cm



●昔懐かしのけん玉がバカボンで登場
天才バカボンピカットけん玉
OP価格¥30,000
60個入/4種/パッケージ8×8×20cm



●バッグや腕に付けられるぬいぐるみ
天才バカボン抱きつきぬいぐるみ　OP価格¥30,000
80個入/5種/約18cm



●電池で障害物を避けて走る。電池別売
天才バカボンゴーゴーカート……………OP価格¥30,000
75個入/4種/10×10×14cm



●小さく取って大きくふくらむ
天才バカボン空ビクッション……………OP価格¥30,000
80個入/5種 サイズ/フェイスタイプ約50cm うなぎ犬約70cm



UFO 800
●35cmジャンボサイズぬいぐるみ。
天才バカボンぬいぐるみジャンボ…………………………OP価格¥30,000
40個入/4種/高さサイズ35cm



●2Dのデザインが新しい天才バカボン
天才バカボンランチセット　OP価格¥32,000
82個入/6種/重箱15×15×10cm　リング付き



●全身タイプの鈴キーホルダー
天才バカボン鈴キーホルダーOP価格¥25,000
200個入/5種/約3cm



●取ってすぐ使える使い捨てカメラ＆フォトアルバム。
天才バカボン撮るのだアルバム　OP価格¥32,000
70個入/4種/撮ってもアルバムヘッダー付き

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041　FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ　本社／〒116-0014 東京都荒川区東日暮里5-51-12 田中ビル4F

新商品が続々登場！



●ぬいぐるみがタオルハンガーで登場（実際の商品の生地はナイレックス素材になります。）
トム&ジェリータオルハンガー　…………………OP価格¥32,000
5種／70個入／約16cm



UFO
●三角プレートのメッセージが新鮮なカーグッズ。
トム&ジェリーメッセージボード…………………OP価格¥30,000
80個入/5種/高さ約18cm

人気のトム&ジェリー よりすぐりの逸品



●流行のスケルトンタイプクロック
トム&ジェリースタンドクロック　OP価格¥32,000
4種／80個入／14×14×6cm



●ナチュラル素材のウッドシリーズ。実用度200％
ウッディバスフィールド　OP価格¥30,000
6種／85個入
パッケージサイズ　時計20×10cm、ルアーボックス
ミニラック20×2cm



●アウトドアシーズン到来。時計、ポーチ、キーケースと充実のラインナップ
バスフィールドポーチ　OP価格¥32,000
8種／80個入／時計、キーケース12×12×3cm



●人気スーパーカーと話題のRVをアソートしました
スーパーカージェネシス　Part2　OP価格¥35,000
15種／72個入／パッケージサイズ　6個入りブリスター



●小物が入る便利なキーホルダー
ドラえもんどこでもボックスKH…OP価格¥30,000
8種／160個入／8×10×24cm



●アメキャラ人気でまたまたヒットの兆し
サンダーバードKH…………OP価格¥24,000
6種／200個入／約6.5cm



●孤独のヒーローがKHになって帰ってきた
タイガーマスクKH……………OP価格¥28,000
4種／160個入／約8cm

ご注文は……西日本TEL. 06-324-7690　FAX.06-324-7649
大阪営業所／〒533-0033　大阪市東淀川区東中島1-21-2

Ⓒキヨノサチコ／偕成社／スタジオぴえろ



UFO
●絵本で人気のノンタンが登場。テーマは音楽会です。
ノンタンといっしょぬいぐるみ……………………OP価格¥30,000
80個入/6種/サイズ約18cm



UFO　プッシャー
●カラフルなツインベルタイプ目覚まし時計。ライト付
ノンタンツインベルクロック………OP価格¥30,000
80個入/4種/パッケージサイズ11×13×6cm

Ⓒ藤子プロ・小学館・テレビ朝日



UFO　プッシャー
●オフィスにご家庭にあったらいいなドラえもん
ドラえもん缶ホルダー…………………OP価格¥30,000
80個入/3種/パッケージサイズ17×9×12cm

エイリアンを含め人気

Ⓒ1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.All Rights Reserved.



●ランプ付きと貯金箱のアソート
エイリアンバンク…………OP価格¥32,000
72個入/9種/パッケージサイズ11×11×12cm/ライト付き貯金箱…12個



フラッシュライト新登場

6月
入荷予定

UFO
●妖精のウーピーがぴかぴか光る。
ウーピーフラッシュキーホルダー
OP価格¥30,000
100個入/2種/4.5cm



ⒸCLS/S.YAI

UFO　プッシャー
●妖精のウーピーがかわいいカップ&ソーサーで登場です。
ウーピーカップ&ソーサー………………………………OP価格¥30,000
75個入/3種/パッケージサイズ12×12×8cm

AMUSE®
東日本TEL. 03-3802-8041　FAX.03-3802-8058
株式会社アミューズ　本社／〒116-0014　東京都荒川区東日暮里5-51-12　田中ビル4F



目覚めすっきり！

バレンチノ小鳥のさえずりアラームクロック

60個入 OP¥36,000／箱サイズ:10×14.5×3.5cm

クラシカルランタンライト

2色 60個入 OP¥26,000／箱サイズ:16×9.5×9.5cm



インテリアに最適!!

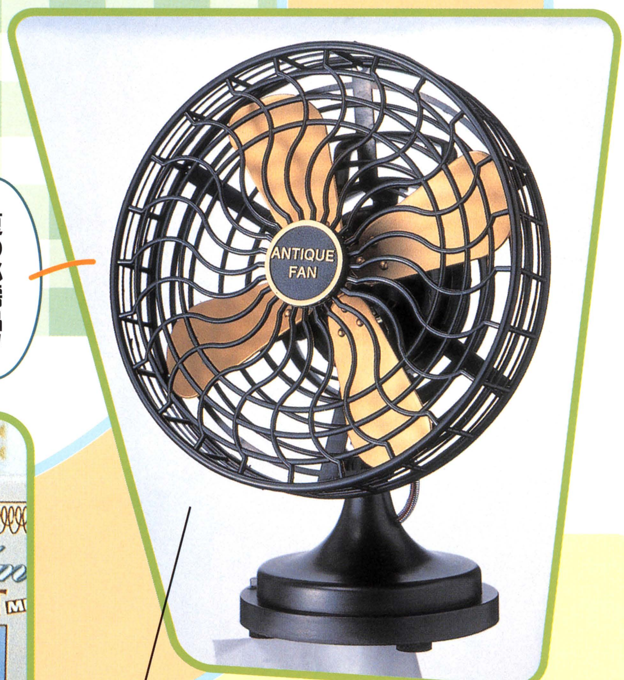
ワンショルダー・クールバック

60個入 OP¥28,000
サイズ:約27×20×15cm

必ず欲しくなるおしゃれなバッグ



夏の必需品!!



食後に楽しむ
優雅なひとときを…



アンティーク卓上扇風機

60個入 OP¥44,000
箱サイズ:12.2×16×20.5cm

ティーポット（1人前用）

48個入 OP¥23,000／箱サイズ:14×12.5×8.5cm

本社:〒593-8312 大阪府堺市草部119番3号
TEL.0722-72-5933 FAX.0722-72-5934

※価格表記のない商品はOP価格@¥800以下です。

NAVIS INDUSTRY CO.,LTD. ナビスオリジナルタグは品質保証と信頼の安心マークです。自信を持ってお勧めします。

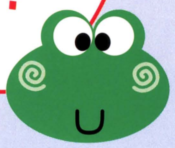
コッキー&ウォッキー

COQUI & WOQUI



5種 80個入 OP¥30,000
サイズ:大…約25〜30cm
:小…約20cm
©EVERLAND

集客効果抜群!
今月のイチ押し!!



タオルシリーズ

ヒロミチナカノタオルPartV

4種 100枚 ¥30,000/サイズ:34×34cm
©HIROMICHI NAKANO



女の子に大人気のヒロミチナカノ

レノマタオルPartVI

4種 100枚 ¥30,000/サイズ:34×34cm
©RENOMA



おしゃれなレノマタオル



カッコイイバドワイザーのタオル!!

バドワイザータオルPartIII

6種 100枚 ¥30,000/サイズ:34×34cm



リリー(試作品) ©EVERLAND

とってもカワイイ!!



フラワーパペット(試作品) ©EVERLAND

企画製造総発売元 NAVIS ナビス産業株式会社

TANIGAWA

SHOKEN FLASH★BALL

フラッシュボール

予約受付中

パチンコ&ビンゴ&スロット「光る・揃う・回る」の快感。



限定数発売
6月中旬出荷

特別OP価格
40万円

W550×D700×H1780mm
昭和技研工業（有）

冒険宝島（ぼうけんたからじま）

好評発売中

◆ひと目でわかるゲームルール
◆1ボタンの単純操作
◆アイキャッチ効果抜群
◆景品率16段階コントロール



W725×H1,800×D595mm
重量98Kg　消費電力160W
(AC100V/50Hz/60Hz)
景品サイズ/φ100・φ75カプセル混合可
昭和技研工業（有）

ALMIGHTY HUMAN PROJECT テクノドライブ™ 技之運転

テクノドライブ





人類全能化シリーズ第2弾！
運転技術を測定&強化せよ！

W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.

NEW DRAGON FEVER M

ニュードラゴンフィーバーM

伝説の"ドラゴンフィーバー"が装いも新たに帰ってきた！



メダル払い出し最高90枚
W645×D450×H1,620mm　重量50kg
AC100V/65W
昭和技研工業（有）

PANIC PARK™

パニックパーク





バラエティ豊かなミニゲーム満載のアクション・ゲーム！

SD W800×D1,120×H2,400mm(POP含む)
©NAMCO LTD.

TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2
TEL0489(76)3211　FAX0489(75)9745



TANIGAWA
目方でドンピシャ TM
一体、オモリは何グラム？
ニューコンセプト
プライズマシン。
W890×D1,080×H1,900mm
©NAMCO LTD.
VIRTUA STRIKER 2 version '98 TM
バーチャストライカー2
バージョン'98
'98年W杯出場国による
最新バージョン登場
©SEGA1994,1998
©1996-JFA
DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE
デイトナUSA2
TWIN
THE HEAT IS BACK!
DX W1,330×D2,760×H2,320mm/
TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm
©SEGA1994,1998
電車でGO!2 高速編 LET'S GO BY TRAIN!2
新幹線なども加わった
電車運転シミュレーション第2弾。
H1,975×W1,043×
D1,620mm
©TAITO CORP.
ガチャダマコレクション TM
スキル性のある
ルーレットゲームの
確率変動マシン登場!!
W520×D550×H1,350mm
(ハンドル部含まず)
※ハンドル部含む場合D:600mm
※商品改良のため、
仕様等は予告なく
変更することがありますので
ご了承下さい。
BANPRESTO
UFO CATCHER 800 TM
UFO
キャッチャー
800
往年の
名作プライズ機
UFOキャッチャーに
新作登場！
W1,680×D860×
H1,980(mm)
©SEGA 1998
TANIGAWA
キッズカーニバル
"盤面3タイプ"
H1,300×W450×D450mm
重量43kg AC100V/50Hz/60Hz
昭和技研工業(有)
PuriPuri Canvas TM
© 1997 KONAMI All rights reserved.
おえかきできちゃう
シールマシンとうじょう!!
W650×D550×H1800mm
(カーテン取り付け時)
W825×D1165×H1910mm
©1997 KONAMI All rights reserved.
フィッシングマスター
シングルメダルシリーズ
第5弾。
フィッシングマスター
W500×570×1,420mm
©CAPCOM CO.,LTD.
1998 ALL RIGHTS RESERVED.
TACO HARRY TM
タコハリー
タコのアタマを
ハリセンで叩く。
単純明快
たたきものゲーム。
W700×D800
×H1,800mm
©1998 KATO
おさるのもんきち ヤシの実キャッチでござる
南国ムードで
ヤシの実キャッチ。
W900×D900×H1800mm
© KOKORO CO.,LTD.
© '92,'98 SANRIO CO.,LTD
APPROVAL NO.S904135
タイムクライシス2
TIME CRISIS II
DX
通信機能搭載
ガンシューティングゲーム。
W1,500×D1,510×H2,090mm
DX W2,304×D1,927×H2,309mm
©NAMCO LTD.
ツイスター
盤面交換で安定した
人気を獲得。
昭和技研工業(有)
W680×D540×H1800mm
TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2
TEL0489(76)3211 FAX0489(75)9745

NEW 新登場！本格バスフィッシングゲーム機！

バスマスターズチャレンジ

THE BASS MASTERS CHALLENGE

ブルブル感じる体感ギミック



ロッドイメージ



体感ロッドで大物GET!?
ホンモノのファイトを実感できる!!

1.リアルなデータ！
季節、天気、水温、水質、場所の違いにより釣果が変わる本格的ラジカルフィッシングプレイ！

2.ブルブル感じる体感ギミック！
バスフィッシングの醍醐味であるキャスティングプレイ！バスの反応がロッドに伝わりリアルさ倍増！

3.河口湖が釣り場だ！！
バスフィッシングのメッカ河口湖のデータを再現！CD-ROMでソフト供給！（有名湖沼をデータ化予定）

4.超大物ゲット！それとも外道ゲット？
スクールクラス（小物）～ランカークラス（超大物）、さらに外道（ブルーギル、トラウトなど）まで釣果はプレーヤーの腕次第！

5.釣果をカードでプリントアウト！
釣果結果をボタンでセレクトすれば、カラー印刷されたコレクションカードがプリントアウト！

プレイ方法

1. コインを入れる。
2. ロッドの操作でポイント（釣り場）とルアーを選択。
3. キャスティングボタンを押しながらキャスティング。
4. リーリング中、"ブルッ"ときたらフッキング！
5. フッキング後、画面のテンションゲージを見ながらファイト！
6. ゲットできたら釣果結果が画面に表示される。
7. 好みの釣果をカードでプリントアウト！

【仕様】
- ●本体寸法：W806×D900×H1,757(mm)
- ●重　　量：140Kg
- ●使用電源：AC100V 50/60Hz
- ●消費電力：370W
- ●出　　力：ハガキサイズプリント用紙使用

NEW 出現！画期的なプライズマシン！

コインドライブ COIN DRIVE

コインの走りに人生が見える！？



プライズ機の救世主（メシア）、いよいよ新登場！！

かつてない新感覚のオモシロさ！

予測不可能な未知のアクション！

同時に2人のプレイも可能！

＜遊び方＞

①100円を入れるとベルトが回転します。
②ゲートを開閉しながら、ゴールが左右に動きます。
③そのゴールを狙ってコインを発射！
④コインが見事ゴールすれば得点となります。
⑤規定点に達すると景品が払い出されます。

回転するベルトの上を、ゴールめざして走るコイン。右へ行ったり、左へ行ったり、力尽きたと思えば復活したり。その独特なコインの動きに、ドラマチックな人生を見るかのようです。かつてない未知のアクションに、プレイヤーのみならず、ギャラリーまでもが楽しめるでしょう。

【仕様】
- ●本体寸法：W810×D1,400×H1,550(mm)
- ●重　　量：170Kg
- ●使用電源：AC100V 50/60Hz
- ●消費電力：190W
- ●使用景品：カプセルタイプ（∅150を20個収納予定）

OP価格：￥598,000

商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください
＊景品の掲載商品はOP価格@￥500未満です。

株式会社タカラアミューズメント 販売部
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ青戸本店
TEL. 03(3603)1270　FAX. 03(3603)1271
景品ご注文専用FAX DDIフリーコール 0077-23-411056

いよいよデビュー!注目のプライズマシン!

ジャラ

株式会社タカラ/NMK

パッと目をひくデザイン!ひと目でわかるゲーム内容!

ゴール目指して時間内にボールをたくさん運ぼう!

★“ボールを穴に落とす”という単純明快なゲーム内容!

★お子様から大人までがターゲット!

★プレイ時間と規定点は8段階で調節可能!

★100Ø〜150Øカプセル対応マシン!
(混在も可能)

★カラフルな外観はアイキャッチ効果抜群!

遊び方

1. コインを入れます。
2. スタートボタンを押すと、天井からボールが落ちてきます。
3. スティックレバーで4枚のパネルの角度を調整しながら、次々と落ちてくるボールを穴に通していきます。
4. ボールが穴を通過するごとに加点されます。
5. 規定点に達すれば景品が払い出されます。

【仕様】
●本体寸法：W790×D920×H1,800（mm）
●重　　量：130Kg
●使用電源：外部電源 AC100V　50/60Hz
　▽61-15240号
●消費電力：180W
●使用景品：カプセルタイプ（100Ø〜150Ø）

OP価格：￥598,000



個性派メダルゲーム、遂に新登場!

南京玉すだれ

絶対的耽溺遊戯

メダルコーナーに更なる新風を
巻き起こすゲームマシン!
収益の確実なプッシャーに、
ワクワク・ドキドキのゲーム性が加わった!

ルーレットの数と表示数字を掛けた枚数のメダルがプッシャー面に!

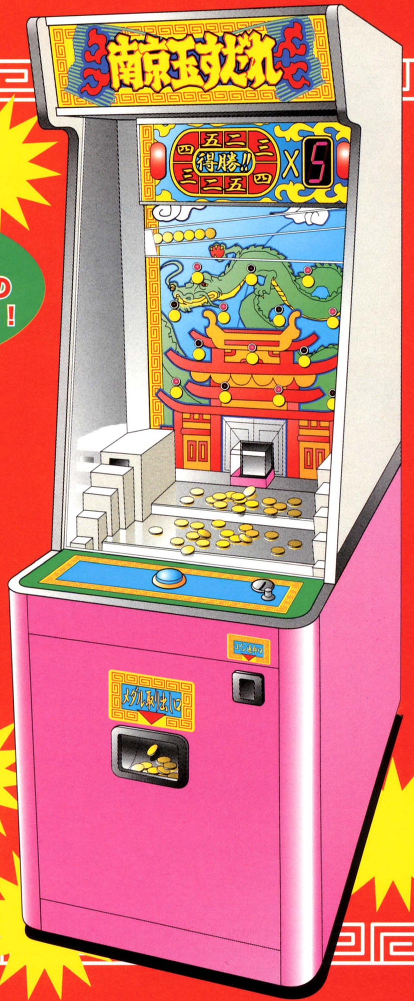
ペイアウト率調整可能!
利益管理もバッチリ!

ルーレットの“得勝!!”で盛大に撒かれる大量のメダル!

遊び方

1. メダルを入れます。
2. バックパネル上部のレールに沿ってメダルが転がってきます。
3. パネルの光っているランプを目安にボタンを押すと、メダルが落下します。
4. メダルが、光っている全てのランプの上を通過すれば、パネルに表示された数字とルーレットの数字を掛けた数のメダルが、プッシャー面に出てきます。
5. プッシャーゲームでメダルをGETします。

【仕様】
●本体寸法(予定)：W600×D800
　×H1,860(mm)
●重　量(予定)：150Kg
●使 用 電 源：外部電源AC100V
　50/60Hz
●消 費 電 力：95W
●使用メダル：¢25型



商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください

Waku Waku collections
ワクワクコレクション

UFO UFOプッシャー ヘキサ スイートハート コンビニ 75カプセル 150カプセル
アダルト ヤング キッズ ファミリー マニア

新世代ロボット戦記
ブレイブ・サーガ フィギュアキーホルダー

7月発売予定

©サンライズ
©サンライズ・名古屋テレビ



■入数：140個/5種 ■OP価格：¥30,000

年末発売予定のPSソフト『ブレイブ・サーガ』に登場するキャラクターを集めました！全長約5cmです。

おるちゅばんエビちゅ
抱きしめてマクラでちゅ

7月発売予定



人気キャラクター"エビちゅ"のマクラです！「ギュッ」と抱きしめて欲しいでちゅ。

■入数：68個（予定）
■OP価格：¥30,000

おるちゅばん エビちゅ



© 伊藤理佐/双葉社

ボクらはみんな生きている
アクセルくん



7月発売

■入数：72個
■OP価格：¥30,000
■全長：17cm

人気TV番組「ボクらはみんな生きている」にレギュラー出演している"アクセルくん"のしがみつきぬいぐるみです！

チョロQ
リモコンカー "名車シリーズ"

チョロQ
©TAKARA 1998



7月発売予定

大好評チョロQリモコンカーシリーズの第3弾は"名車シリーズ"です。ステッカーシールも付いてます。

■入数：76個（予定） ■OP価格：¥30,000

ラララ むじんくん MUJINKUN

ラララむじんくん
ミニチュアフィギュア

7月発売予定



デスクの上、車の中などに連れて行ってネ！ワンセット3体入りだヨ。

■入数：100個
■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん
UFO型ブックライト

7月発売予定





"むじんくん"のUFO型ブックライトです。お休み前の読書にどうぞ！

■入数：65個（予定）
■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん
フィギュアキーホルダー

7月発売予定

※写真はパーティー編です。



大人気のキーホルダー第3弾は<ホビー編>です！

■入数：150個
■OP価格：¥27,000（予定）

ラララむじんくん
アーム付きウォーターガン

"むじんくん"の腕に巻き付けられる水鉄砲です。今年の夏はコレで決まり！



8月発売予定

■入数：72個（予定）
■OP価格：¥30,000

ラララむじんくん
ロケット型置き時計

7月発売予定



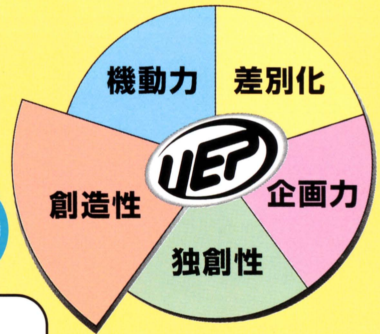
キャラクターの"宇宙感"を生かしたおシャレな実用品です。

■入数：70個（予定）
■OP価格：¥30,000

商品改良の為、仕様等は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください
＊景品の掲載商品はOP価格@￥500未満です。

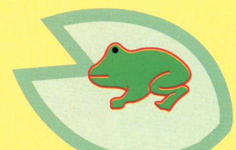
株式会社タカラアミューズメント 販売部
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ青戸本店
TEL. 03(3603)1270 FAX. 03(3603)1271
景品ご注文専用FAX DDIフリーコール 0077-23-411056

ケロケロフレーム のほほんバージョン

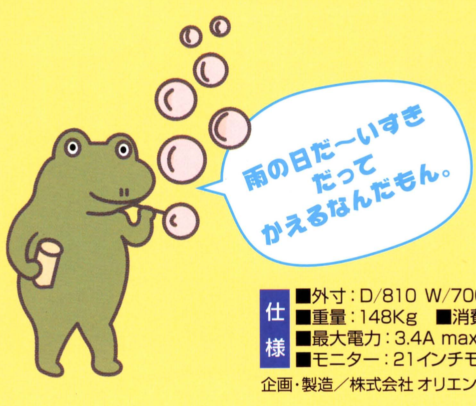


力と技の結集。











仕様
■外寸：D/810 W/700 H/1,970(mm)
■重量：148Kg ■消費電力：270W
■最大電力：3.4A max
■モニター：21インチモニター

企画・製造／株式会社 オリエントプランニング

UEP SYSTEMS, INC. 株式会社 ウエップシステム

お問い合わせは・・・ フリーダイヤル **0120−097−530** までお気軽にどうぞ

FAXインフォメーションサービス 03−3377−8747

最新の製品情報や企業紹介をインターネットのホームページでご覧になれます。 **http://www.uepsys.com/**
E−mail：uep@gol.com/Nifty:LDK00110

本社／〒160-0023 東京都新宿区西新宿3丁目8番5号 TEL 03−3377−8711 FAX 03−3377−1120

東北6県担当 **東洋テクトロン株式会社** 本社／宮城県仙台市宮城野区岡田西町3−35 TEL 022−287−2871 FAX 022−287−3040 フリーダイヤル **0120−287−100**

ついに出た！フルカラーTシャツプリントマシーン。

PRETTY STUDIO プリティースタジオ™

●プリント機









●専用Tシャツ販売機

いままでにないビッグな
フルカラーのプリントサイズ。



約12cm

約17.5cm

シール機の次は
Tシャツプリント機。
おしゃれは自分で作る！
世界にひとつだけの
オリジナルTシャツ。



★プリティースタジオの両機械は開発中のため表面デザイン、仕様などは変更される場合があります。

販売元・株式会社スクラッチ・販売事業部 ●お問い合わせ **TEL06-366-8822**
AM事業部 TEL 0720-38-3846

★総発売元・東急トレーディング株式会社　★製造元・株式会社ユージン

フジ系TVドラマ（竹野内豊・田中美里主演）

「WITH LOVE」

マスコットに大抜擢！

ドラマの舞台となる
「ふたば銀行」のイメージキャラクターに
ライトグリーンのこの子が抜擢！



火曜日PM9:00から
ぼくが出てるよ♥

ぴかぴか天使（再販）

6種 80個入り サイズ17cm　OP価格¥30,000

ファンシーショップで人気のころころまんまる型のぬいぐるみ。
おそろいのステッキは暗いところで光ります。



曲目

- 足音…槇原敬之
- 願い事ひとつだけ…小松未歩
- 長い間…Kiroro
- 空の下で…My Little Lover
- 彼女と私の事情…相川七瀬

すとりーとおるがんず

5種 60個入り サイズ22cm　OP価格¥30,000

アンティークなストリートオルガンを抱えたぬいぐるみ。
ハンドルを回しながらメロディーを奏でます。



プレシャスドリーマーズ　シスター5

5種 62個入り サイズ24cm　OP価格¥30,000

月桂樹の冠を付け、シスターをイメージしました。
シックな色合いのコスチュームで神秘的に演出。

曲目

- Sweet Heart Memories…SHAZNA
- ロマンス…PENICILLIN
- Face the change…Every Little Thing
- あはは…Dreames Come True
- ピアニシモ…広瀬香美

本　社	〒572-0022 大阪府寝屋川市緑町1-2	TEL.0720-38-1013	FAX.0720-38-1015
東京営業所	〒108-0074 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル3F	TEL.03-3445-7441	FAX.03-3445-7554
販売事業部	〒530-0026 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F	TEL.06-366-8822	FAX.06-366-8820
代理店ダイケン輸送(株)	〒063-0833 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番　（担当者／望月）	TEL.011-667-5255	FAX.011-667-5256

振込先
大阪銀行香里支店（普）277945
大和銀行寝屋川支店（普）2769851
三和銀行香里支店（普）3811164
住友銀行難波支店（普）1833430

キャラクターシリーズ大特集

TENSAI BAKABON

即納





平成天才バカボン "オルゴールなのだ!"
5種 74個入り サイズ9×12cm OP価格¥36,000
お馴染みバカボンのジオラマワールド。
曲目はバカボンのオープニング&エンディングテーマ。

7月発売





平成天才バカボン "ハーブセットなのだ!"
5種 72個入り サイズ不定 OP価格¥25,000
カラフルな鉢に描かれた、バカボンのキャラクター達。
インテリアとして、プランターポットとしても幅広い年齢層をねらえます。
オシャレな専用パッケージ入り。

6月発売



平成天才バカボン "振り子時計なのだ!"
5種 72個入り サイズ約17cm OP価格¥30,000
それぞれのキャラクターの特徴を、振り子にデザインしたユニークな掛け時計。
専用パッケージ入りで単三電池1本使用（別売り）です。



即納



平成天才バカボン "陶器コロンなのだ!"
5種 75個入り サイズ約11cm OP価格¥30,000
キャラクターをかたどった陶器製の素焼きコロン。
スカッシュ・ライム・ハーブの香りがランダムにアソートされています。



即納



平成天才バカボン "電磁波退治なのだ!!"
4種 各5色 60個入り サイズ8cm OP価格¥30,000
お部屋やパソコン回りに置くだけでOK!
電磁波の中和やリラックス効果のあるトルマリン鉱石を使用しました。

即納



平成天才バカボン "スケーターなのだ!"
6種 75個入り サイズ10cm OP価格¥30,000
プルバックタイプのスケボーに乗ったキャラクター達が、キーホルダーになったよ!!
パッケージに2個入り!!

BEAR KIDS



ベアーKIDSファミリー
6種 80個入り サイズ13～18cm OP価格¥30,000
両親と3人兄弟と、おじいちゃんの一家集合のベアーKIDS。
サイズ変えアソートと言うのも注目。



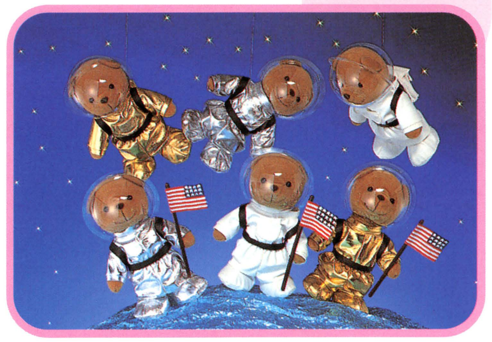
ベアーKIDS一年生
10種 80個入り サイズ18～20cm OP価格¥30,000
全国ミッションスクール系の制服デザインを参考にしました。
男の子と女の子はそれぞれペアになっています。







ベアーKIDSアメリカンスクール
5種 75個入り サイズ18cm OP価格¥30,000
アメリカの生徒をイメージしたファッション。
この丁寧さは取ってみるとオドロキよ!!



ベアーKIDSスペースパイロット
6種 70個入り サイズ22cm OP価格¥30,000
宇宙空間対応のカプセルを装備したベアーKIDS。
光沢のある生地も存在感あってGOOD。

BOKU FAFA!







ぼくファーファ! エナメルGOODS
15種 78個入り サイズ10～20cm OP価格¥30,000
イラストになってもかわいいファーファ!
夏らしいエナメルでチープなかわいさを!!



スーパーファーファキーチェーン
6種 200個入り サイズ約4cm OP価格¥25,000
かわいいファーファのジョークグッズ!!キーチェーンになって空を飛ぶ?!



ぼくファーファ!マグネットクロック
5種 80個入り サイズ15×10cm OP価格¥30,000
どこにでも自由自在にくっつけられる、マグネット式クロック!
使いやすいパッケージに入ってます!



ぼくファーファ! 防犯ブザー
6種 64個入り サイズ7.5cm OP価格¥30,000
キーホルダーになったファーファがいつも君をボディガード!!

ぼく
ファーファ!
よろしくね





ぼくファーファ!クッキングスケール
5種 64個入り サイズ12cm OP価格¥30,000
クッキングヴァージョンのファーファのイラストがめずらしい。
かわいいパッケージも必見です。

本　　社	〒572-0022 大阪府寝屋川市緑町1-2	TEL.0720-38-1013	FAX.0720-38-1015
東京営業所	〒108-0074 東京都港区高輪3-2-4 明隣堂ビル3F	TEL.03-3445-7441	FAX.03-3445-7554
販売事業部	〒530-0026 大阪府大阪市北区神山町1-15 扇町高橋ビル6F	TEL.06-366-8822	FAX.06-366-8820
代理店ダイケン輸送（株）	〒063-0833 北海道札幌市西区発寒13条13丁目2番10号（担当者／望月）	TEL.011-667-5255	FAX.011-667-5256

振込先
大阪銀行香里支店（普）277945　大和銀行寝屋川支店（普）2769851
三和銀行香里支店（普）3811164　住友銀行難波支店（普）1833430

くまのビーチ缶ホルダー

5種 80個入り パッケージサイズ16×8×8cm OP価格 ¥30,000

空気を入れるとくまのビーチクッションになる、ジュース缶ホルダー!
カラフルな色と40cmサイズの存在感でアピール度抜群です!



夏のメインサングラス

14種 85個入り リーフケース入り19×9cm OP価格 ¥30,000

暑い夏にはこれが必需品!リーフケースにセットされて、使いやすくなった
シャネル風デザインサングラスです。



でだしが肝心。夏、用心。



フロートスイマー

5種 90個入り サイズ20cm OP価格 ¥30,000

やる気一杯のアニマルスイマー隊。
それぞれのマスコットがついた浮き輪でかわいらしさ100点満点!!



チャレンジナンパくん

5種 74個入り サイズ23cm OP価格 ¥36,000

光センサー内蔵の、ナマイキなナンパくん達。
前を通るたびにヒューヒューと呼びかけてきます。単3電池2本使用(別売)。

ビリヤードテーブルの設置をお考えならお任せ下さい!

NEW LAUREL



GOLD CROWN III



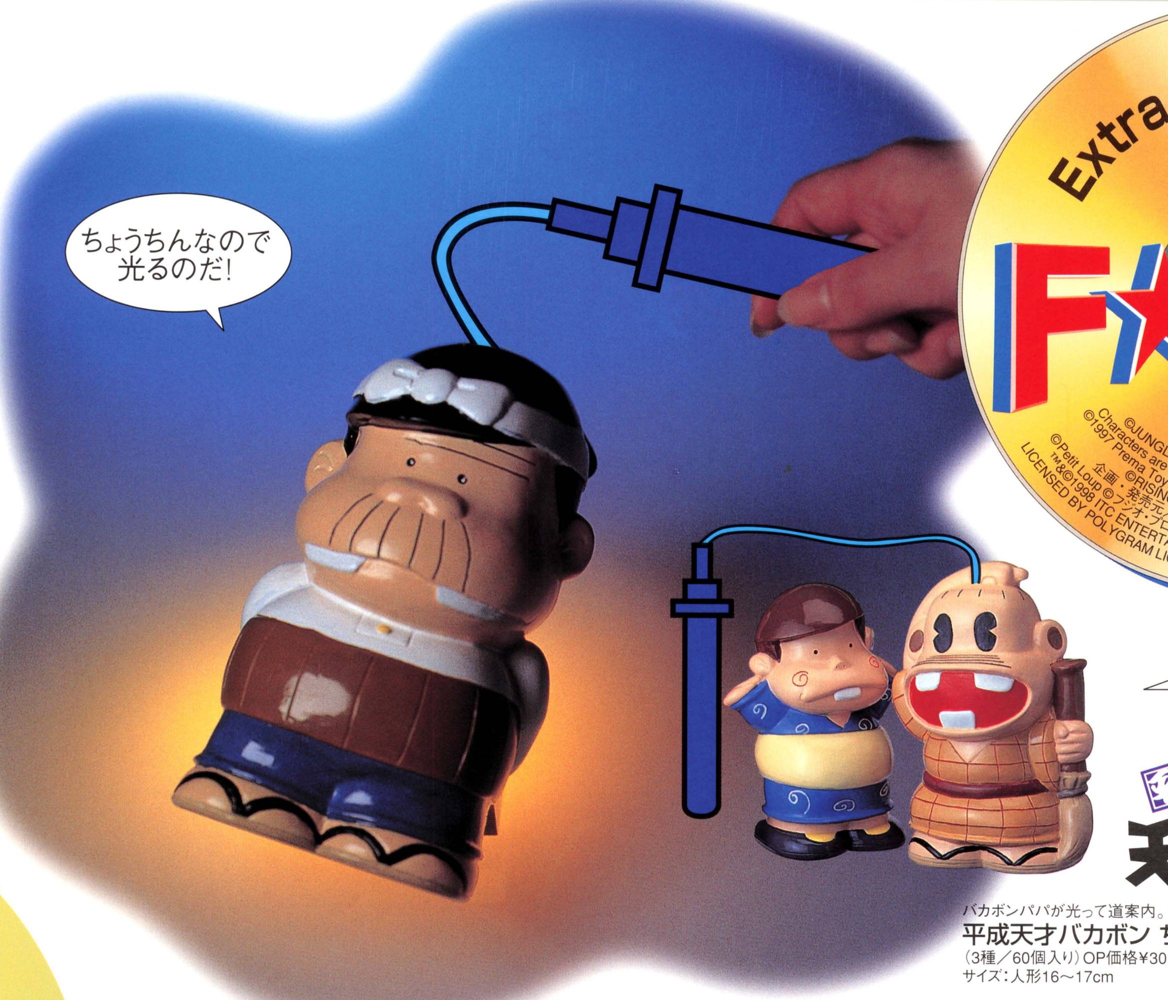
◆以前のビリヤードブームの折、プロショップとして営業し、プロ・アマビリヤード大会等主催した当社が最近のアミューズメント施設の大型化に伴いスペース効率の相乗効果を提案できるようにビリヤードテーブルの取り扱いを始めました。

◆設置、メンテナンスは、創業100年を超える老舗の『株式会社 日勝亭』とタイアップ!
お気軽にご相談ください。

ビリヤードに関するお問い合わせは TEL.0720-38-1013まで

SCRATCH
SCRATCH CO.,LTD.
フリーダイヤル
TEL:0120-78-1013
FAX:0120-78-1015

Extra New Version
F★A★N★S



平成 天才バカボン

バカボンパパが光って道案内。夏祭の夜なんかにぴったりだよ!

平成天才バカボン ちょうちんライト

発売中

（3種／60個入り）OP価格¥30,000
サイズ：人形16〜17cm

クレーン



ぜんまいでマグカップの中の
リカちゃんがくるくるダンシング!

リカちゃん くるくるマグ

発売中

（4種／80個入り）OP価格¥30,000サイズ：高さ8.5cm

クレーン　プッシャー



PIKO

首にかければハワイの波の音が聞こえてきそう…

PIKO フラワーレイ

発売中

（20種／80個入り）OP価格¥30,000
サイズ：パッケージ高さ17cm

クレーン　プッシャー



これが機能美!お洒落はアウトドアーから始まる。

アウトドアー　ハンディバッグ

発売中

（12種／60個入り）OP価格¥36,000
サイズ：CDケース タテ17×ヨコ18cm

クレーン



ふわふわ、ふかふか。
全身でマシュマロしてるパステルくまさん。

マシュマロベアー

発売中

（5種／85個入り）OP価格¥30,000 サイズ：座り高さ17.5cm

クレーン

h.n.
hiromichi nakano



街でファッション感覚でピッチする人、携帯する人、応援!

ヒロミチナカノ ケイタイグッズ

発売中

（8種／75個入り）OP価格¥30,000
サイズ：ケイタイケース16cm

クレーン

出荷受付●当日の午後3:00までに注文頂いた分につきましては、当日出荷いたします。●土曜日につきましては、第2土曜日をのぞき、午前中までの注文のみ当日発送いたします。 ※写真の商品はサンプル品です。デザイン、仕様の変更がある場合がありますので、あらかじめご了承ください。

マックのセットが時計になった!
バリューな時間を刻んでくれるよ。

発売中

マクドナルド マックタイムクロック

(3種/60個入り) OP価格¥45,000 サイズ:ポテト 高さ16cm
※監修中につきデザインの変更がある場合があります。

クレーン





電話の番は、おちゃめでかわいい
ペット君にお・ま・か・せ!

発売中

アニマルテレフォンキャッチャー

(3種/60個入り) OP価格¥46,800 サイズ:犬タテ10.5cm

クレーン プッシャー



小麦色の肌によく似合う、
海大好き少年ご用達バッグ。

発売中

POSH BOY バッグ

(20種/80個入り)
OP価格¥30,000
サイズ:取っ手付き四角 タテ12×ヨコ22cm

クレーン

POSH BOY



この顔、この触感。
これが次にくる"かわいい"です。

発売中

プルーシュ ぬいぐるみ

(5種/80個入り)
OP価格¥30,000
サイズ:カエル 高さ26.5cm

クレーン



誰もが街で振り返る!
懐かしいあのサンダーバードが
Tシャツになった!

発売中

サンダーバード フォトTシャツ

(5種/70個入り) OP価格¥33,600
パッケージサイズ:タテ19×ヨコ13.5cm

クレーン

GERRY ANDERSON'S THUNDERBIRDS



ノリにノッているカノジョたちと
街をダンス&ウォーク!

発売中

SPEED&MAX フォトTシャツ

(6種/70個入り)
OP価格¥42,000
パッケージサイズ:タテ19×ヨコ13.5cm

クレーン

T-シャツ



CMに、ドラマに大活躍の
涼子ちゃん。ういういしい彼女の
人気はまだまだ続きそう。

7月発売

広末涼子 フォトTシャツ

(5種/70個入り) OP価格¥49,000
パッケージサイズ:
タテ42×ヨコ10×高さ15.5cm

クレーン



厚みのある素材がGOOD!
メッシュキャップとベストマッチ!

発売中

リブTシャツシリーズ2
スマイル・ガンビー
クラッカージャック

(6種/75個入り) 特別価格¥20,000
パッケージサイズ:17cm

クレーン

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.

お申し込みは今すぐお電話かFAXで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449

システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1信友山の手池袋ビル4F URL http://www.fans.co.jp



Extra New Version F★A★N★S

うなぎイヌまでお湯がたまると、音でお知らせ。
おフロが楽しくなるよ。

7月発売

天才バカボン おふろセンサー

(4種/60個入り) OP価格¥43,200 サイズ:タテ11×ヨコ7cm



いつもゴキゲン、オサムグッズ。タオルの触感がgoodだぞ。 7月発売

タピオカ タオルポーチ

(10種/85個入り) OP価格¥30,000
サイズ:トートタテ20×ヨコ19cm



少しずつ色のちがう
ブルーのくまたち。10種類集めたい!

7月発売

テンダートーンブルー

(10種/85個入り) OP価格¥30,000 サイズ:座り高さ19cm



ギラギラ仕様で目立って、人気のSPEEDとMAXでもっと目立って! 7月発売

SPEED&MAX フォトパウチバッグ

(4種/72個入り) OP価格¥36,000
サイズ:タテ型(取っ手含む)タテ6.3×ヨコ15×高さ31cm



まんまが作るひんやりかき氷。夏はこれに限りまんな!! 7月発売

まんまのまんま かき氷メーカー

(2種/60個入り) OP価格¥30,000
パッケージサイズ:タテ10×ヨコ11×高さ14cm



人気サーフショップ、シェイズから海辺で目立つバッグたち。 7月発売

シェイズ バッグ

(16種/75個入り) OP価格¥30,000
サイズ:四角(大)タテ17×ヨコ18.5cm



スポンジに種をまくと植物が育ちます。
絵本の世界が目の前に広がります。

7月発売

リトルグレイラビット カントリーランドスケープ

(3種/80個入り) OP価格¥30,000 サイズ:本体サイズ 直径12cm



涼しげなビーズがジャラジャラしてるのれん。
この夏はこーんなの新しいかも。

7月発売

アニマル ジャラビーズのれん

(10種/70個入り) OP価格¥31,500 サイズ:タテ1m×10本



防水のコイン&バニティーケース。2つのロゴが恋もガード! 7月発売

PIKO&シェイズ ウォータープルーフケース

(18種/90個入り) OP価格¥30,000
サイズ:バニティーケースタテ9×ヨコ15×高さ8cm



キティ、ケロッピなどの飛行機型扇風機。
大空を飛んでみたいな。

7月発売

サンリオ プロペラせんぷーき

(4種/75個入り) OP価格¥36,000 サイズ:高さ14cm

出荷受付●当日の午後3:00までに注文頂いた分につきましては、当日出荷いたします。●土曜日につきましては、第2土曜日をのぞき、午前中までの注文のみ当日発送いたします。 ※写真の商品はサンプル品です。デザイン、仕様の変更がある場合がありますので、あらかじめご了承ください。

いちごの帽子がポイントの
あまーくてすっぱいフルーツキャラ。
ただいま人気急上昇!
7月発売

いちごちゃん ぬいぐるみ

（4種／70個入り）OP価格¥30,000
サイズ：（大）タテ33cm （小）タテ25cm
ビッグクレーン クレーン





おちゃめな動物たちがおフロにやってきた!
かわいがってあげてネ。
7月発売

グリグリパーク おふろぬいぐるみ

（6種／78個入り）OP価格¥30,000 サイズ：カンガルータテ16cm
クレーン



あいつがハワイみやげと間違えた。夏で海ならコレ!
7月発売

PIKO サーフアクセサリー

（10種／125個入り）OP価格¥30,000
パッケージサイズ：タテ12.5×ヨコ7.5cm
コンビニ スコープ

THE SUPERMODEL®

Super model
SUPERMODEL PROJECT
1790 Broadway 7th Floor
New York N.Y. 10019 U.S.A



持ち物の多いスーパーモデルたちのグッドチョイス!
7月発売

SUPERMODELバニティバッグシリーズ

（16種／70個入り）OP価格¥56,000
サイズ：小分けタイプタテ11×ヨコ21.7×高さ16cm（取っ手含む）
クレーン



今年の夏は、ハデに、ワイルドに。
このポーチでビーチの視線をひとりじめ!!
7月発売

ワイルドチェリー ポーチ

（16種／85個入り）OP価格¥30,000 サイズ：筒型半径14.5×高さ18cm
クレーン



カラーリング、デザインがとってもおしゃれ。さすがヒロミチ!
7月発売

ヒロミチナカノ アクリルキーホルダー

（9種／150個入り）OP価格¥30,000
サイズ：四角 タテ2×ヨコ2×高さ4cm
クレーン コンビニ



まんまのとぼけた顔がグーなちょうちん。完全夏休み仕様!
7月発売

まんまのまんま ちょうちんライト

（2種／60個入り）OP価格¥33,000 サイズ：高さ17cm
クレーン

HANACHAN



ATELIER TOYOKO



お部屋にやさしいおともだち。
甘えん坊の赤ちゃんくまだよ。
7月下旬

ハナちゃん

（5種／75個入り）OP価格¥30,000
サイズ：20cm
クレーン

SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
お申し込みは今すぐお電話かFAXで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1信友山の手池袋ビル4F URL http://www.fans.co.jp

SEGA

RADIANT SILVERGUN
レイディアント シルバーガン



トレジャー初の業務用シューティングゲーム！

©TREASURE 1998

ST-V SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM
TREASURE

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98

98年W杯出場国による最新バージョン登場

バーチャストライカー2バージョン'98



©SEGA1994,1998 ©1996-JFA

AM R&D DEPT #2

ダイナマイト刑事2

MODEL2により銃撃シーンがさらにパワーアップ！



©SEGA1996,1998

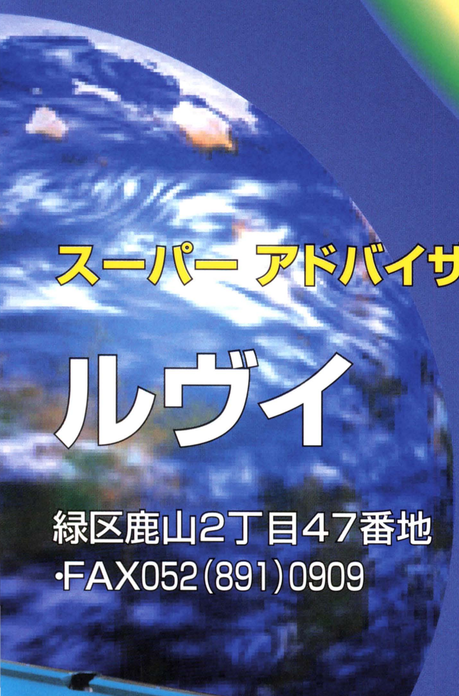
デイトナUSA2
DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

THE HEAT IS BACK!



DX
TWIN

DX W1,330×D2,760× H2,320mm/
TWIN W1,632×D1,700× H2,225mm
©SEGA1994,1998



スーパー アドバイザー!!

ルヴイ

緑区鹿山2丁目47番地
·FAX052(891)0909



NEOGEO CUP'98 THE ROAD TO THE VICTORY
ネオジオカップ 98



世界64カ国がワールドチャンピオンの座を争う！

©SNK1998
NEOGEOはSNKの商標です。
※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

上海 真的武勇



パズルゲーム「上海」シリーズ最新作 3Dを採用!!

Shanghai is a registered trademark,and Shanghai: Matekibuyu is a trademark,of Activision,Inc.
©1997Activision.All rights reserved.
サン電子(株)/テクモ(株)

beatmania 2nd MIX
© 1998 KONAMI All rights reserved.

ビートマニア2nd mix

W1,190×D1,372～1,672（調整可能）×H2,068mm



好評の「ビートマニア」ニューバージョン！



©SAMMY 1998

パチンコ Sexy Reaction セクシーリアクション

話題沸騰！業界初！脱衣ビデオパチンコゲーム

※改良のため仕様・デザインを予告なく変更することがあります。



電車でGO!2 高速編 LET'S GO BY TRAIN! 2

待望の第2弾、乗り入れ開始!!

H1,975×W1,043×D1,620mm
©TAITO CORP.


namco
TIME CRISIS II
タイムクライシス2
通信機能搭載ガンシューティングゲーム。
W1,500×D1,510×H2,090mm
DX W2,304×D1,927×H2,309mm
©NAMCO LTD.
DX
DB Downhill Bikers
ダウンヒルバイカーズ
通信機能搭載MTBレースゲーム
W1,800×D2,040×H2,090mm
©NAMCO LTD.
SUPER ワールドスタジアム'98
スーパーワールドスタジアム'98
定番ワースタ最新作!
©NAMCO LTD.※球団名ならびに選手名は(社)日本野球機構の同意を得ています。
SOULCALIBUR
ソウルキャリバー
3D武器格闘ポリゴンゲーム!
©NAMCO LTD.※画面は開発中のものです。
本物指向の
株式会社 エ
〒458-0045 名古屋市
TEL 052(891)9500(代)
テクノドライブ
技之運転
人類全能化シリーズ第2弾!
運転技術を測定&強化せよ!
W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.
HAMMER CHAMP
ハンマーチャンプ
エレメカたたきもの
W803×D1,204×H1,872mm
©NAMCO LTD.
Shot Weapon
ショット ウェポン
目方でドンピシャ
プライズゲーム。
W890×D1,080×H1,900mm
©NAMCO LTD.
PANIC PARK
パニックパーク
バラエティ豊かなミニゲーム満載のアクション・ゲーム!
SD
DX
SD W800×D1,120×H2,400mm(POP含む)
DX W1,150×D1,730×H2,270mm ©NAMCO LTD.
FAMILY BOWL
ファミリーボウル
4人まで同時に楽しめるバーチャルボーリングゲーム。
W985×D2,065×H1,985mm
©NAMCO LTD.
namco

話題のディスプレイキットでUFOキャッチャーが大変身!

1 ディスプレイキットを買う ▶ 景品とセットがお得!

2 クレーン機の内部にセッティング ▶ 店内に光り空間が出現!
(ツイン機両面使用が効果的)

3 UFOキャッチャーが大変身! ▶ アイキャッチ抜群で集客率UP

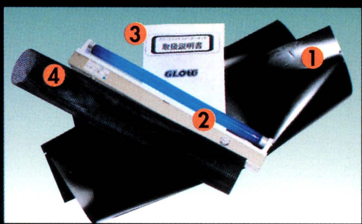
明るい店内でもOK!



UFOクレーン全機種対応 **ディスプレイキット**

景品セット価格 9,800円

グロウ、ブラックライト(4W)、ブランドコレクターの景品、またはフラッシュビーズの価格にプラス9,800円でディスプレイキットが付いてきます。



＋ 景品

❶遮光シート(背面、左右側面、底面) ❷ブラックライト・ソケット(15W)
❸提案書 ❹ソケットカバー ※ブラックライト管／15W、20W、40W別途発売中

遮光シート
クレーン内部の側・底面に黒シートを貼ることで、外光をカットし、内部を暗くします。

景 品
グロウ(蓄光)、あるいは蛍光の景品がブラックライトでファンタジックに光ります。

ブラックライト15W(ソケット付)
特殊な紫外線のライトで、グロウあるいは蛍光の景品を光らせることができます。(コーナーに立て掛けて使用するとよく光ります。必ずテープ等で固定して下さい。)

※ツイン機で使用される場合はディスプレイキットが2キット必要となります。※ディスプレイキット単品購入の場合は、13,000円となります。

UFOキャッチャー対応の香水がついに登場

UFO プッシャー ヘキサ ※全て化粧箱入り



ポスター付

ブランドコレクター

対応

75個入 OP価格 **39,800円**

雑誌で特集されている人気のブランドが全て化粧箱入りで勢揃い。
カンゴールは話題の変色グロス。待望のアイテムをこの価格でご提供。
※アイキャッチ抜群の光るフラッシュビーズ付

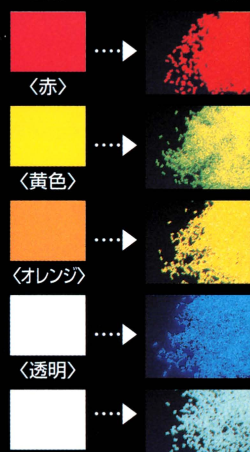
色鮮やかに光るビーズであなたのクレーン機をリニューアル



フラッシュビーズ

5Kg入〈単色〉OP価格 **9,000円**
10Kg入〈4色〉OP価格 **18,000円**
ブラックライトで光る魔法のビーズ。(蛍光／蓄光)

通常光での色調 ▶ ブラックライトを当てた場合



※蓄光タイプのみ15,000円となります。



ヘキサ 100φ

シャネル＆ジュエリー

100個入 OP価格 **30,000円**



ヘキサ 100φ ※ブック型香水も含まれています。

エレガンス

62個入 OP価格 **30,000円**



ヘキサ 150φ

ライフギア

90個入 OP価格 **30,000円**

台紙付



ヘキサ KH機

アクセント

100個入 OP価格 **29,000円**

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予めご了承ください。

CREATIVE PRODUCTION
株式会社ブルーム
BLOOM
〒125-0062 東京都葛飾区青戸4-18-12 ソーケンビル4F
TEL.03-3690-1133 FAX.03-3690-1134

NEW!

GLOW LINE-UP

GLOW(グロウ)アイテムを集めて部屋を光の空間に変えよう!



グロウシープラネット

パッケージサイズ／170×40×120mm

90個入 OP価格 **30,000円**

グロウのジグソーパズルが人気の海と宇宙をテーマに登場！
ブラックライトを当てると更に光る、リピートしたくなる商品です。



グロウサインプレート

96個入 OP価格 **30,000円**

パッケージサイズ／130×42×145mm

子供から大人まで人気のプレートが、
３～４時間光るタイプの特殊インクで実用度もUP!



グロウパブミラー

パッケージサイズ／140×30×115mm

72個入 OP価格 **30,000円**

グロウ＆蛍光のW効果で、暗闇でもブラックライトを
当てても楽しめます。



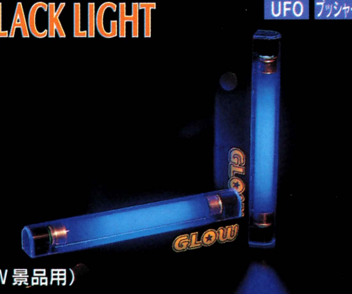
(蛍光商品)

ジェリータイマー

72個入 OP価格 **30,000円**

光りが落ちる？
光りに見とれて時が過ぎる、
蛍光色の置き時計。

BLACK LIGHT

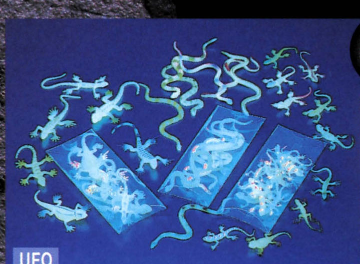


ブラックライト

蛍光
ポスター
付

60個入 OP価格 **39,000円**

グロウ＆蛍光グッズを長時間効果的に
光らせることのできる特殊なライト。 (4W景品用)



パッケージサイズ／180×75mm(ピローケース)

グロウリザードミニ

120個入 OP価格 **30,000円**

子供から女性までをターゲットにした
カワイイ「ベビー」が続々誕生。



グロウリザード

96個入 OP価格 **29,000円**

再入荷！不気味でかわいい！で人気者。

蛍光
ポスター
付

パッケージサイズ／320×220mm
※袋をまるめて使えます



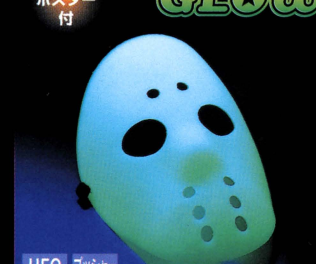
グロウスケルトン

100個入 OP価格 **30,000円**

ポーズが自由自在に作れる
体長90cmのビックなスケルトン。

蛍光
ポスター
付

GLOW



グロウマスク

80個入 OP価格 **30,000円**

高インカム続出！
こどもから大人まで幅広い人気！



●東京営業所　東京都台東区台東4-27-5秀和御徒町ビル1F　TEL.03-3837-3884　FAX.03-3837-3887
●福岡営業所　福岡市中央区大名2-3-2　TEL.092-713-1083　FAX.092-771-7223

HEXA PRESIDENT
ヘキサプレジデント

期待と信頼が凝縮されたキングヘキサです



寸法:W1.600×D1.560×H1.350(mm)

NEW ジャンボツイン

どんなロケにもマッチするコンパクトデザイン



寸法:W,D1,300φ×H1,160(mm)

※掲載写真は試作品のため予告なく変更される場合がございます。

TETRA JUNCTION™
テトラジャンクション

次世代4人用バランス系プライズ機、衝撃の新登場!!



寸法:W1.325×D1.325×H1.355(mm)

LUCKY CRANE DX2
ラッキークレーンDX2

ワイドボディで新登場!クレーン機の決定版



寸法:W720×D1.170×H905(mm)

レインボースロット

※ミニタイプもあります。

寸法:W705×D510×H1,640(mm) 125W

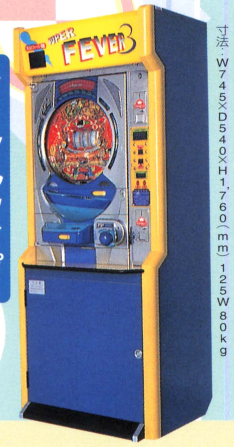


寸法:W663×D455×H1,640(mm) 180W

ノーマルタイプ ニュースーパーフィーバー3

※ミニタイプもあります。

寸法:W745×D540×H1,760(mm) 125W 80kg



YUBIS

ラインズボール

ビンゴタイプスマートボール機



チアゴルフ

ゴルフタイプスマートボール機



寸法:W505×D940×H1,290(mm)

ぴよぴよビンゴ

ボールが入ればひよこが飛び出す。チビッコ達に贈るキッズゲームの決定版。



寸法:W610×D540×H1.600(mm)

PRIZE LINE UP



6月発売

★ピカチュウ・ミュウなど人気ポケモン大集合。

ポケットモンスター タフタぬいぐるみPart3

5種 85個入り 15cm

OP価格¥30,000

BANPRESTO (株)バンプレスト

©Nintendo CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU



6月発売

★日本の夏はポケモン風鈴で決まり!

ポケットモンスター ふうりんボール

5種 75個入り 22cm

OP価格¥30,000

BANPRESTO (株)バンプレスト

©Nintendo CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU



6月発売

★めちゃかわいいのだ〜。

ドクタースランプ ソフト貯金箱

5種 90個入り 12cm

OP価格¥30,000

BANPRESTO (株)バンプレスト

©鳥山明／集英社・フジテレビ・東映動画



6月発売

★アニメのメロディーが流れるキーホルダー。

クレヨンしんちゃん メロディがなるぞ〜キーホルダー

5種 110個入り 6cm

OP価格¥30,000

BANPRESTO (株)バンプレスト

©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日

株式会社ユウビス

●本　社

東大阪市川俣3-1-35　TEL.06-787-1881　FAX.06-787-1952

PRIZE WORLD

YUBIS



スノー メタル シャープ
SNOW METAL SHARP
5種アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥39,800
デジタルムーブメントは高い人気のあるカラー反転液晶!



スノー スポーツ プラスワン
SNOW-SPORT+1
5種アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥48,000
LCDウォッチの中でも特に流行のデザイン!!



スノー スポーツ オーバル
SNOW-SPORT OVAL
2種6色(計12種)アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800



スノー スポーツ バルーン
SNOW-SPORT BALLOON
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
布ベルト&白黒反転液晶使用。最新デザインのデジタルウォッチ。



スノー オール スポーツ キューエー
SNOW ALL-SPORT QA
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
ユウビスオリジナルブランド「SNOW」の個性派アナログウォッチ。



スノー サーフ メタル
SNOW-SURF METAL
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
水流をイメージした流線メタルボディのニューデザイン。



アイス ギガ
ICE·GIGA III
5種2色(計10種)アソート SIZE:フリー 1ct70個 OP価格¥34,800
大好評の「ICE·GIGA」シリーズが、遂に第3弾登場!!



スノー スポーツ パワー
SNOW-SPORT POWER
8種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
ボリューム感のある最新モデルに、夏仕様の過激なカラーリングを施しました。



スノー スポーツ イーエル
SNOW-SPORT E.L.
5種アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥39,800
「SNOW」シリーズに待望のE.L.モデルが登場!!



スノー スポーツ ウォーター イン
SNOW-SPORT WATER IN
6種アソート SIZE:フリー A/1ct72個 B/1ct50個 OP価格 A/¥35,800 B/¥25,500
涼しさと遊び心がギュッと詰まった「SNOW」サマーモデルです。入数·OP価格→A·Bタイプの選択ができます。



ヴァンス パイロット
VANCE PILOT
6種アソート SIZE:フリー A/1ct72個 B/1ct50個 OP価格 A/¥35,800 B/¥25,500
航空時計のデザインを取り入れた、シンプルに洗練されたヨーロッパ風のクラシカルモデル。入数·OP価格→A·Bタイプの選択ができます。



ヴァンス
VANCE アクアダイバー
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
定番ブランド「VANCE」の、カラフル&スポーティーなニューアイテム。



スノー スポーツ
SNOW-SPORT ストリートII
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
最新デザインをプライズ化!!



スノー メタル
SNOW METAL スターIII
6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800
「SNOW」シリーズの中でも特に高い人気を誇る「スター」モデル第3弾。



エランズ ツイン キューエー
ERANZ TWIN アイズ QA
3種4色(計12種)アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥39,800
2つの穴で時間を刻む、メーター風の新ムーブメント!

The moon symbolizes the importance of our harmony with the natural environment.

企画製造 KAYO CORPORATION
株式会社 カヨーコーポレーション
〒542-0081大阪市中央区南船場2丁目6番28号
TEL.06-271-6665 FAX.06-271-6664

KAYOのインターネットホームページができました!http://www.ingnet.or.jp/˜boxbro までアクセスしてね!

総発売元 株式会社ユウビス

本　　社／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1881 FAX(06)787-1952
本社販売課／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1882 FAX(06)787-2454
東京営業所／東京都台東区台東4-27-5 〒110-0016 TEL(03)3837-3719 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2 〒810-0041 TEL(092)713-1083 FAX(092)771-7223

●掲載商品は試作品の為、一部改良する場合がございます。

YUBIS

AMUSEMENT

6月中旬 発売予定

人気シリーズ「SNOW」の
デザイン+自然保護という新要素を
加えた革新プライズです!!!
注目度抜群のイルミネーターライト付!!!

POPOF Zaire
Kahuzi-Biega National Park
Pole Pole Foundation

ポレ ポレ イーエル ウォッチ
Pole Pole E.L. WATCH

8種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800



ポレポレ基金について

ポレポレ基金は、ザイール カフジ=ビエガ
国立公園のガイドをしている
ジョン・カヘークワが地元の若者たちに
呼びかけて、1992年に設立されました。
ポレポレとは「ゆっくり」という意味の
スワヒリ語で、あせらずゆっくりと
運動の輪を広げていこう
という気持が込められています。
基金の目的は公園内外の
自然環境の保全と
絶滅の危機に瀕するゴリラの保護、
地域振興、自然保護教育に関することです。

※このキャンペーン・ロゴの使用は
ポレポレ基金日本支部によって、
正式に承認されています。

この商品の売上げの一部がアフリカ第3ゴリラ保護活動のためにポレポレ基金日本支部を通じ(POLE POLE FOUNDATION)に寄付されます。

6月中旬 発売予定



スノー スポーツ ランナー
SNOW-SPORT RUNNER

6種アソート SIZE:フリー 1ct72個 OP価格¥35,800



© KPBC 1998.

6月中旬 発売予定 ポスター付 機能説明書付

世界を飛び回るビジネスマン&
安近楽トラベラーに送る!
「時差対応2ムーブメント」
ウォッチです!!

エランズ ワールド ウォッチ
ERANZ WORLD WATCH

5種アソート SIZE:フリー
1ct60個 **OP価格¥48,000**



© KPBC 1998.

7月上旬 発売予定 ポスター付 機能説明書付 TAG付

欲張りクオリティのアナログ&
デジタルウォッチ最新作!!

スノー スポーツ ユーピー キューエー エル・シー・ディー
SNOW-SPORT UP QA & L.C.D

6種アソート SIZE:フリー
1ct54個 **OP価格¥43,200**



スノー モービル フォン フラッシュ キューエー
SNOW Mobile phone Flash QA

5種アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥48,000
携帯電話の着信電波を感知して、LEDがフラッシュする流行度No.1アイテムが、パワフルなプライズウォッチになりました!!



スノー スポーツ
SNOW-SPORT イエローセレクション

5種アソート SIZE:フリー 1ct80個 OP価格¥39,800
大反響の「SNOW」シリーズに、初夏限定のイエローバージョンが登場!!



スノー フラッシュ アンド イーエル フラッシュ
SNOW FLASH & E.L. FLASH

2種類5色(計10種類)アソート SIZE:フリー 1ct60個 OP価格¥48,000
人気の高いLEDフラッシュのモデルと、E.L.ライトがサークル状にフラッシュする珍しいモデルのダブルアソート!



© 1998 KAYO CORP.

6月下旬 発売予定 ポスター付

おしりのリングを引っぱると
ぷるぷるッとふるえて
泳ぎだす楽しいしかけつき!

スイム アクアリウム
Swim Aquarium

5種アソート SIZE:約15.5cm
1ct75個 **OP価格¥30,000**



© 1998 KAYO CORP.

6月下旬 発売予定 ポスター付

オーストラリア大陸固有の、
たいへん風変わりな
動物たちです!

オーストラリア動物紀行

6種アソート SIZE:約14.5cm
1ct100個 **OP価格¥25,000**



© 1998 KAYO CORP.

7月下旬 発売予定 ポスター付

日差しのまぶしい夏にぴったりの
カラフルビーチサンダル!!

キュート
CUTE ビーチサンダル

2種類2色(計4種類)アソート SIZE:約25cm
1ct56足 **OP価格¥30,000**



© 1998 KAYO CORP.

7月下旬 発売予定 ポスター付

愛嬌たっぷり、みんなの人気者
「世界のペンギン」が大集合!!

ペンギンコレクション

5種アソート SIZE:約13~20cm
1ct90個 **OP価格¥30,000**

The moon symbolizes
the importance of our harmony
with the natural environment.

企画製造 KAYO CORPORATION
株式会社 カヨーコーポレーション
〒542-0081大阪市中央区南船場2丁目6番28号
TEL.06-271-6665 FAX.06-271-6664

KAYOのインターネットホームページができました!http://www.ingnet.or.jp/~boxbro までアクセスしてね!

総発売元 株式会社ユウビス
本　社／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1881 FAX(06)787-1952
本社販売課／東大阪市市川俣3-1-35 〒577-0063 TEL(06)787-1882 FAX(06)787-2454
東京営業所／東京都台東区台東4-27-5 〒110-0016 TEL(03)3837-3719 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2-3-2 〒810-0041 TEL(092)713-1083 FAX(092)771-7223

●掲載商品は試作品の為、一部改良する場合がございます。

あなたをお待ちしております！

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98 ™

バーチャストライカー2バージョン '98



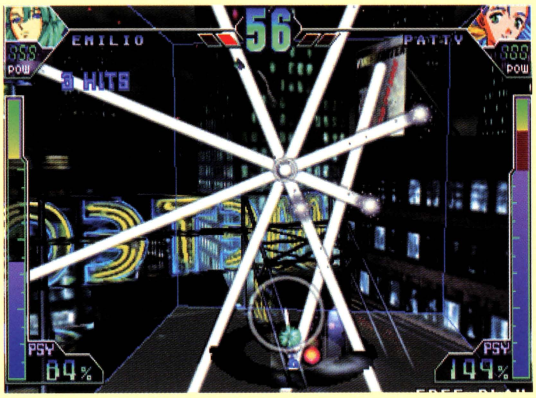
バーチャストライカー2
バージョン'98
'98年W杯出場国による
最新バージョン登場

AM R&D DEPT. #2

2012 サイキックフォース
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE



サイキックフォース2012



人気超能力
大戦格闘第2弾！

ダイナマイト刑事 2 DEKA

ダイナマイト刑事2 ™

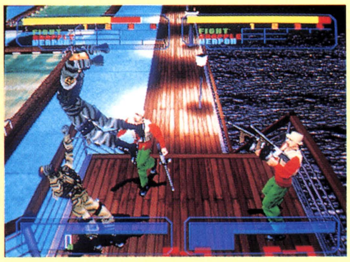
MODEL2により
銃撃シーンがさらに
パワーアップ！
3Dポリゴンバトル
アクション登場。

STREET FIGHTER EX2

ストリートファイターEX2

3Dで甦った
「ストリート
ファイターEX」
続編！

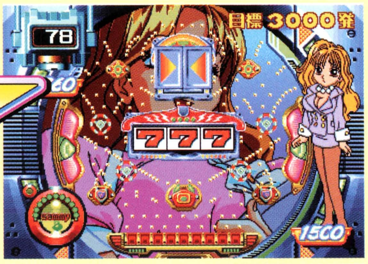








パチンコ Sexy Reaction セクシーリアクション





脱ぎっぷりよし

※改良のため仕様・デザインを
予告なく変更することがあります。

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE ™

デイトナUSA2



THE HEAT IS BACK!



DX

DX W1,330×D2,760×H2,320mm

株式会社 アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170-0004 ☎03(3940)3271(代) FAX03(3949)1122

NACOS 株式会社 ナコス
〒211-0022 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044(433)8331(代) FAX・044(433)8335


インカムを満足させる主役たちが
namco
ALMIGHTY HUMAN PROJECT
テクノドライブ
技之運転
人類全能化
シリーズ第2弾!
運転技術を
測定&強化せよ!
W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.
SOULCALIBUR
ソウルキャリバー
3D武器格闘ポリゴンゲーム!
©NAMCO LTD. ※画面は開発中のものです。
HAMMER CHAMP
ハンマーチャンプ
エレメカ
たたきもの
W803×
D1,204×
H1,872mm
©NAMCO LTD.
目方で
ドンピシャ
プライズゲーム。
W890×
D1,080×
H1,900mm
©NAMCO LTD.
SUPER
ワールドスタジアム
'98
定番ワースタ
最新作!
©NAMCO LTD.
※球団名ならびに選手名は
(社)日本野球機構の
同意を得ています。
TIME CRISIS II
タイムクライシス2
通信機能搭載
ガンシューティング
ゲーム。
W1,500×D1,510×H2,090mm
DX W2,304×D1,927×H2,309mm
©NAMCO LTD.
PANIC PARK
パニックパーク
バラエティ豊かな
ミニゲーム満載の
アクション・
ゲーム!
SD W800×D1,120×
H2,400mm(POP含む)
DX W1,150×D1,730×
H2,270mm
©NAMCO LTD.
SD
DX
DX
株式会社 アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170-0004 ☎03(3940)3271(代) FAX03(3949)1122
NACOS
株式会社 ナコス
〒211-0022 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044(433)8331(代) FAX・044(433)8335

FDEK

サーカスキッズ



ロケテストで驚異的インカムを記録!!
いよいよ登場、ウワサの最新キッズメダルマシン

ボールの行方が勝負を決める!
最大50枚の興奮をキミは体験できるか!!

(ゲーム方法)
●メダルを投入してください。
メダルがクレジットに入ります。
●「おとすボタン」で
ボールを落とし、
うまく横に並べてください。
●並んだ数により、
メダルがもらえます
2コ並び…3まい
3コ並び…5まい
4コ並び…10まい
5コ並び…50まい
●両ハジの
「ボーナス・コース」に入ると
ルーレットで止まった数字だけ
メダルがもらえます。

仕　様
寸法:W500×D400×H1350mm
重量:50kg
消費電力:50W(MAX100W)
使用電源:100V 50/60Hz
コインサイズ:5¢、25¢
※メダル両替機能付き
※仕様は改良のため、
予告なく変更する
場合があります。

ダイスの国(くに)

ロケーション待望の子供向け
4人用メダルゲーム

大きな城と大型ダイスがアイキャッチ抜群!。

●ダイスの組み合わせを当てるだけのシンプルなゲーム。
●プレイヤーがボタンを押すとかわいい絵柄(王様、お姫様、楽隊)のダイスが飛び上がります。
●当たり枚数にさらにメダルのもらえるボーナスチャンス付き。



仕　様
寸法:W1100×D1100
×H1500mm
重量:180kg
消費電力:250W(MAX400W)
使用電源:100V 50/60Hz
コインサイズ:5¢、25¢

楽しい筐体勢揃い!!



PIERROT (ピエロ)

2WAY方式を採用
SCロケで大人気!

SCロケで常に
高インカムの
メダル・コイン
2WAYタイプ。
ラッキーチャンス
でボーナス狙い。
ほほえむピエロが
お客を呼ぶ。

寸法:W500×D500×H1800mm
重量:60kg
消費電力:60W(MAX120W)

TURF CHAMPION (ターフチャンピオン)

ターフに馬の足音が響く時、
新しいチャンピオンが生まれる

過去の常識を破った!!
中型クラス競馬マシン

これがウワサの大迫力!
コンパクト型
オープンコースダービー

TURF CHAMPION
(ターフチャンピオン)の特長

◎実際の競馬をリアルに再現した本格派。
直線の叩き合い、抜き方など、
TURFを駆け抜けるリアルな馬たち。
◎左回り、右回り、短、長距離の
充実のレース構成。
◎それぞれ個性的な名前と走り方を
持った64頭の出走馬データ。
◎フィールド内にパドックを配置。
レース前には本馬場入場シーンも。
◎ステーションは6席で各々特長のある
予想屋と予想資料画面。
◎臨場感あふれる実況中継機能付き。



仕　様
寸法:W2100×D2390×H2100mm
重量:1000kg
消費電力:1.4KW(MAX1.7KW)

発売元:株式会社 ユウビス

製造販売
富士電子工業株式会社
本社:〒272-0015 千葉県市川市鬼高4-8-14
TEL.047-379-0222 FAX.047-379-0337

JUNE
MTJAPAN
COLLECTION



グレートポロ
折りたたみジャンプ傘
●60本入3色 OP価格¥29,500
●サイズ 長さ38(cm)



ソーラーマットバッグ
●80個入 OP価格¥38,000
●バック時サイズ 44×60(cm)



アンティーク卓上扇風機
●60個入 OP価格¥44,000
●箱サイズ 20×16×12(cm)



「ロベルタ」ミニ折り傘(ショッピングバッグ付)
●60個入3色 OP価格¥39,000
●サイズ 長さ28(cm)



バスルームクロック
(かに)
●50個入 OP価格¥27,000
●箱サイズ 17×6×14(cm)



バレンチノ小鳥のさえずりアラームクロック
●60個入 OP価格¥36,000
●箱サイズ 10×14.5×3.5(cm)



グレートポロ振子時計
●90個入 OP価格¥43,000
●箱サイズ 16×25.5×4(cm)



グレートポロ3ポケットクーラーバッグ
●96個入 OP価格¥50,000
●サイズ 32×19.5×20(cm)



キャリーディバッグ
●60個入 OP価格¥48,000
●サイズ 29×37×12(cm)



ワンショルダークールバッグ
●60個入 OP価格¥28,000
●サイズ 27×20×15(cm)



ワールドポロカジュアルバッグ
●60個入 OP価格¥36,500



サーフライダー
●96個入3柄 OP価格¥39,000
●サイズ 76×53(cm)



ビーチエアーマット
●72個入3柄 OP価格¥45,000
●箱サイズ 183×69(cm)



ゆったりエアーチェアー
●60個入3色 OP価格¥35,000
●サイズ 66×68×43(cm)



軽量アルミ3脚パイプチェアー
●60本入3色 OP価格¥33,000
●サイズ 長さ48(cm)



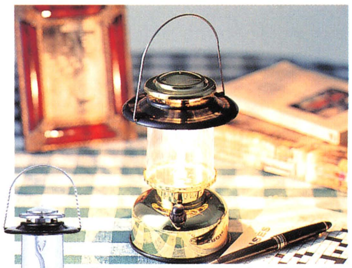
Newスプリングスポーツ
●100個入 OP価格¥53,000
●バックライト機能付



マウスリングウォッチ
●100個入 OP価格¥56,000



1/24 スーパーターボカー
●72個入6種 OP価格¥35,000
●サイズ 18(cm)



クラシカルランタンライト
●60個入2色 OP価格¥26,000
●箱サイズ 15(cm)

JAPAN
有限会社　エム・ティー・ジャパン
MIZUTANI OF JAPAN TRADING LIMITED.
大阪市西区京町堀1-14-24タットビル302号
TEL06-448-3770 FAX06-448-3547
振込先:幸福銀行本店営業部(普)564264(有)エム・ティー・ジャパン

IT'S IN HERE

10 水	11 木	12 金	13 土	14 日	15 月	16 火	17 水	18 木	19 金	20 土	21 日	22 月	23 火	24 水	25 木	26 金	27 土	28 日	29 月	30 火

6月中旬発売予定

6月中旬発売予定

発売中

発売中

発売中

6月中旬発売予定

発売中

6月中旬発売予定

6月中旬発売予定

発売中

発売中

発売中

6月中旬発売予定

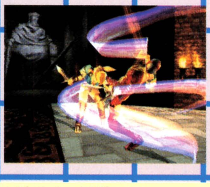
発売中

発売中

発売中

発売中

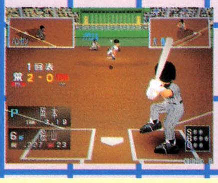
発売中



ソウルキャリバー
©NAMCO LTD.
※画面は開発中のものです。



テクノドライブ
©NAMCO LTD.



スーパーワールドスタジアム'98
©NAMCO LTD.
※球団名ならびに選手名は
(社)日本野球機構の同意を得ています。



タイムクライシス2 SD
©NAMCO LTD.



バーチャストライカー2バージョン'98
©SEGA1994,1998
©1996-JFA



デイトナUSA2 TWIN
©SEGA1994,1998

6月下旬発売予定



ビートマニア2nd mix
©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.



サイキックフォース2012
©TAITO CORP.



電車でGO!2 高速編
©TAITO CORP.



ストリートスナップ
日立ソフト/トーワジャパン



ハローキティのクイズDEメール
開発元:(株)エイコー/(株)サンリオ
©'76,'96,'98 SANRIO CO.,LTD

6月下旬発売予定

(当社調べ)

IF IT'S OUT THERE

ジーエム商事新製品カレンダー

	メーカー	筐体	PCB	ソフト	1 月	2 火	3 水	4 木	5 金	6 土	7 日	8 月	9 火
ソウルキャリバー	namco		○										
スーパーワールドスタジアム'98				○									
タイムクライシス2 SD		○											
目方でドンピシャ		○											
パニックパーク SD/DX		○											
テクノドライブ		○											
ダイナマイト刑事2	SEGA		キット										
バーチャストライカー2'98			キット										
デイトナUSA2 DX		○											
デイトナUSA2 TWIN		○											
レイディアントシルバーガン	SEGA / TREASURE			ST-V									
バトルトライスト	KONAMI		○										
ビートマニア2ndmix		○											
サイキックフォース2012	TAITO		○										
電車でGO!2高速編		キット											
ナインポケット	ALBA	○											
ストリートスナップ	TOWA	○											
ハローキティのクイズDEメール	EIKOH	○											
ネームシール倶楽部	SEGA	○											
アートマジック		○			5月下旬発売予定								
アートマジック C.V.T.			キット		5月下旬発売予定								
プリクラ タピオカキャラクター				○	6月初旬発売予定								
プリクラ パンシェル				○									


DX

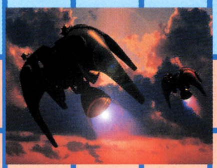

SD

パニックパーク
©NAMCO LTD.


目方でドンピシャ
©NAMCO LTD.


ダイナマイト刑事2
©SEGA1996,1998


デイトナUSA2 DX
©SEGA1994,1998


レイディアントシルバーガン
©TREASURE 1998

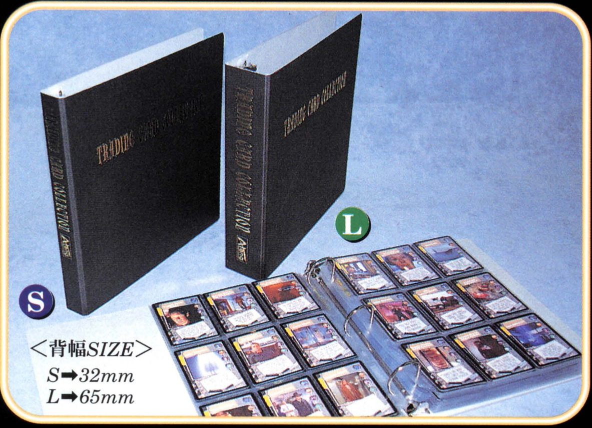

バトルトライスト
©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.


ナインポケット
© ALBA 1998

※上記のスケジュールは都合により変更する場合がございます。ご了承下さい。

新発売 ARENA シリーズ

Atena WORLD COLLECTION



“アリーナ”カードバインダー

♣素材：上質厚紙（ブラック）　♣表面文字：金箔押
♣リング：３穴Ｄ型（標準９ポケットシート用）

【希望小売価格】
S➡¥850
L➡¥950

“アリーナ”カードケース



♣素材：合成皮革　♣生地色：ブラック
♣ステッチ＆ボタン色：シルバーorイエロー
♣収納可能枚数：
〈スリーブ入〉S➡180　M➡600　L➡1200
〈プロテクター入〉S➡50　M➡150　L➡335



【希望小売価格】
S➡¥1,900
M➡¥2,800
L➡¥3,900



全商品卸価格＝ASK!

大切なカードの持ち運びや保管に最適!!

➡ 他にも新製品が続々登場!!

ゴルフパターセット



♣ヒッコリーシャフト、3段ネジコミ式！
♣皮製グリップ！
♣木製ターゲット付き！
♣ゴールド＆ホワイトボール各1個付き！

【希望小売価格】
¥7,800（予定）

チェス【BOOKタイプ】



【希望小売価格】
S➡¥1,900（予定）
M➡¥2,600（予定）
L➡¥3,500（予定）

THE 1998 ASIA PACIFIC CASINOS GAMING CONVENTION

開催迫る!

22-24 June 1998
Hong Kong Convention & Exhibition Centre

THE 1998 ASIA PACIFIC CASINOS & GAMING CONVENTIONは、
香港で開催されるカジノゲーム用品メーカーの合同展示会です！

M·G·Mは、上記コンベンションのメインスポンサーです!!

♠上記コンベンションに関するお問い合わせは、弊社営業部までお願い致します。

カタログご請求下さい
The President M.G.M
Osaka Nagoya ★ Las Vegas Tokyo Hong Kong ★ Seoul Fukuoka

Matsui Gaming Machine CO.,LTD.

商品のお問い合わせは営業部第３課まで!!

◆本社	〒150-0012 東京都渋谷区広尾2-1-15　マーキスヒロオビル	ＴＥＬ：03-5467-5211	ＦＡＸ：03-5467-5218
◆東京ショールーム	〒106-0032 東京都港区六本木3-8-23　ともビル1F	ＴＥＬ：03-3408-5311	ＦＡＸ：03-3408-5120
◆大阪支店	〒532-0003 大阪市淀川区宮原2-14-14　新大阪グランドビル5F	ＴＥＬ：06-393-7711	ＦＡＸ：06-399-5235
◆名古屋営業所	〒460-0007 名古屋市中区新栄3-6-5　フェア·ステージ1F	ＴＥＬ：052-261-1911	ＦＡＸ：052-261-1918
◆福岡営業所	〒812-0042 福岡市博多区豊2-1-7　豊ビル1F	ＴＥＬ：092-461-2411	ＦＡＸ：092-461-2430
◆香港支店	1102A, 11/F, CENTURY SQUARE, 1-13 D'AGUILAR ST., CENTRAL, HONG KONG.	ＴＥＬ：852-2536-9031	ＦＡＸ：852-2536-9181
◆ソウル支店	156-7, SAM SUNG-DONG, KANG NAM-KU, SEOUL, KOREA.	ＴＥＬ：82-2-568-1711	ＦＡＸ：82-2-568-1730
◆ラスベガス事務所	2336, HUNT CLUB ST., LAS VEGAS, NEVADA, 89128, U.S.A.	ＴＥＬ：1-702-256-8631	ＦＡＸ：1-702-256-4173

これが噂のNewマシーン!!

好評発売中

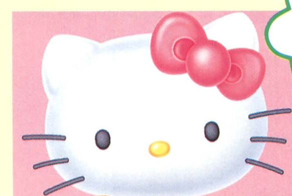
ゲームで楽しんでポストカードをGet!!

ハローキティのクイズDEメール





サンリオキャラクターのかわいいポストカード



クイズに答えて

いっぱいGetしよう!!





クイズの問題はおなじみのサンリオキャラクターのことがいっぱい。さぁ、あなたは何問わかるかな?





切手を貼って、おともだちやetc…にたくさんポストカードを送っちゃおう!!

景品メーカーのエイコーがオペレーターの身になって機械を**新発売!!**

プリントハウス・SCロケで**集客力抜群!!**

2カ月で償却可!

本　　体:OP価格 288,000円

専用景品:OP価格 56,000円(1C/T3,200枚入)

サ イ ズ:W450×D450×H1600mm

消費電力:150W

ポストカードの種類は全部で32種類!! これからもどんどん増えていくよ!



・開　発　元

遊びとロマンの創造 EIKOH

株式会社 エイコー

本　　社:〒130-0004　東京都墨田区本所1-3-13

TEL 03-3624-1183　FAX 03-3622-6235

・販売代理店

TECMO **テクモ株式会社 販売部**

〒102-8230　東京都千代田区九段北4-1-34 3F

TEL 03-3222-7620　FAX 03-3222-7629

YUBIS **株式会社 ユウビス**

〒577-0063　大阪府東大阪市川俣3-1-35

TEL 06-787-1881(代) FAX 06-787-1952

GM **株式会社ジーエム商事**

〒143-0016　東京都大田区大森北5-9-13

TEL 03-3766-9331(代) FAX 03-3766-9398

MATSUYAMA GAME **(株)松山ゲームサービス**

〒790-0047　愛知県松山市余戸南4丁目9-40

TEL 089-971-5786(代) FAX 089-973-5189

※商品内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。ご了承ください。

ハローキティリゾートドール

7月新発売
予約受付中



ポスター付

大人気のハローキティリゾートバージョンぬいぐるみ。
夏らしいさわやかなキティちゃんです。

OP価格 **30,000円**　5種類／70個入／約20cm

お知らせ

弊社の広告、並びにカタログに
掲載されている全てのクレーン用
キャラクター景品は、日本国内の
アミューズメントプライズマシン用に
版権の許諾を受けており、景品以外での
ご使用や海外への販売はご遠慮
下さいます様、お願い申し上げます。

ハローキティ&マイメロディマーブルポーチ

ポスター付



7月新発売

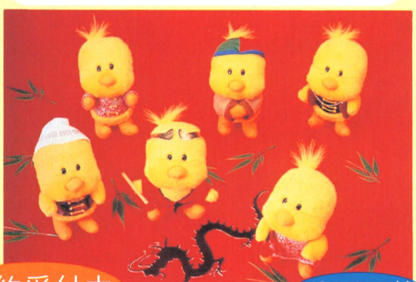
10種類
75個入
約18cm

予約受付中

OP価格 **30,000円**

日清ひよこちゃんのチャイナドール

7月新発売



予約受付中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
6種類／75個入／約18cm

サンリオ冷茶セット

7月新発売

スリガラス風のコップ表面が涼しげです

涼



予約受付中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
4種類／80個入／オリジナルBOX入

サンリオフラワーファン

7月新発売



予約受付中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／60個入／オリジナルBOX入

ラビーファーム

7月新発売

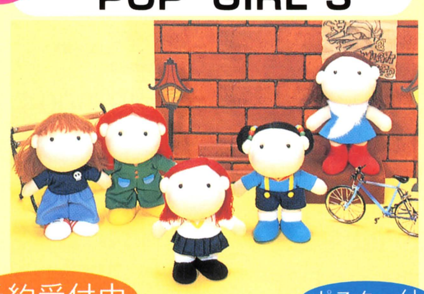


予約受付中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／100個入／約18cm

POP GIRL'S（ポップガールズ）

7月新発売



予約受付中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／85個入／約23cm

ドミノ君Tシャツ

7月新発売



予約受付中　ポスター付

OP価格 **30,000円**
5種類／80個入／約13×8×15cm
オリジナルBOX入

※商品内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。ご了承ください。

クレーン　MINIクレーン　46φカプセル　75φカプセル　100φカプセル　150φカプセル　60φスコープ　80φスコープ　スウィートランド　キーキャッチャー　ハッピーベル　輪投げ

Mascotkey & Keyring マスコットキー＆キーホルダー

リトルゴジラキーホルダー



©TOHO・TOHO EIGA N.T&R.L PRODUCED BY CONCORDE CORP. LTD.

6種／ＯＰ価格16,000円
100個入／約5.9cm
OPP袋入

ゴジラマスコットキー



新色バージョン!!

5種／ＯＰ価格16,000円／100個入
約7cm
©東宝・東宝映画

サンリオボールチェーン



10種／ＯＰ価格18,000円
200個入／約4.5cm
©'76,'79,'88,'89,'90,'92,'93,'96 SANRIO

サンリオデラックスキャラクターキー



8種／ＯＰ価格15,000円
100個入／約5.9cm
©'76,'88,'89,'90,'92,'93,'96 SANRIO

Funcy ファンシー

アクアスピンパワーヨーヨー



新発売

6種／ＯＰ価格28,000円／50個入
約6cm／光ります

サンリオキャラクターウォッチ



5種／ＯＰ価格25,000円／100個入
約5×15cm／各ヘッダ付OPP袋入
©'76,'88,'89,'92,'93,'97 SANRIO

サンリオかおかおフォトキー



5種／ＯＰ価格14,000円／150個入
約4cm／OPP袋入
©'76,'88,'89,'92,'93,'97 SANRIO

サンリオクリアパースキー



4種／ＯＰ価格10,000円
100個入／約7cm
©'76,'88,'89,'93,'97 SANRIO

お菓子 Confectionery

ハローキティスウィートセット



8種以上／ＯＰ価格16,000円
約390個入
©1976,1997 SANRIO CO.,LTD

サンリオスウィート菓子セット



10種以上／ＯＰ価格23,500円
約600個入
©'76,'85,'86,'89,'90,'92,'93 SANRIO

サンリオラムネセット



8種以上／ＯＰ価格15,000円
約360個入
©'76,'85,'86,'88,'90,'92,'93 SANRIO

スウィートテトラアソート



10種以上／ＯＰ価格14,000円
約1110個入／約5cm

Adult アダルト

LOVE RING（ラブ リング）



新発売

5種／ＯＰ価格14,500円／50個入
約6×6×2.5cm／BOX入

デバイスマン



新発売

ＯＰ価格23,000円／80個入
約6.5cm／ヘッダー付OPP袋入

カモフラージュクロック



3種／ＯＰ価格33,000円／80個入
約6cm

Choker's（チョーカーズ）



10種／ＯＰ価格13,000円／50個入
オリジナル台紙付OPP袋入

※カプセル景品をはじめ広告掲載以外の景品も多数取り揃えております。
総合カタログをご希望のお客様はお気軽に弊社まで、ご請求下さい。

遊びとロマンの創造 EIKOH

株式会社エイコー AM販売部
本　　社：〒130-0004　東京都墨田区本所1-3-13
配送センター：〒341-0037　埼玉県三郷市高州2-125-1
TEL 03-3624-1183　FAX 03-3622-6235
振込銀行　第一勧業銀行　浅草支店 当座 0119767



待望のDYNAX麻雀・2年ぶりの新作！
麻雀
立直一発™
©1998 DAYNAX SOFT Div/Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
蘇る立直3
ここに極まる！
VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX
DYNAX SOFT Div.



©1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
BILLIARD ACADEMY
REAL BREAK™
リアルな手ごたえ・・・
一瞬のミスも許されない、
熱い真剣バトル!!
GOOD IDEA!!
NAKANIHON
japan amusement system co.,ltd
ジャパン アミューズメント システム株式会社
jas
〒171-0022 東京都豊島区南池袋2-27-2マルグリッドビル4F
TEL(03)3980-3950(代表) FAX(03)3988-1525

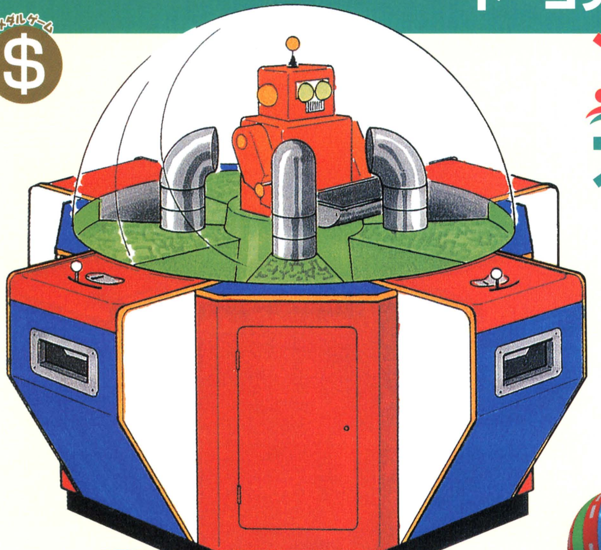


© 1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan/jas Co,.Ltd.
VSリバーシ
DONDEN
LOVER 2
TM
恋もする ケンカもする
白と黒が乱舞する。
ダンシングピース
TIME 126
HELP
PLAYER 11
RUKA 12
近日発売
乞う御期待！
GOOD IDEA!!
NAKANIHON



究極のビデオパチンコ!!
© 1998 DYNAX SOFT Div / Nakanihon,Inc. Nagoya Japan / jas Co,.Ltd.
銀玉勝負
DX
TM
Sporty Casino
2in1
Sexy Casino
NEW
バージョン
DAI-GET
TM
DX
プライズマシーン
革命機
より大きな景品が
入るようになって新登場!!
大好評につき
再販決定!!
© jas

メダルゲーム



"創・遊・人すきです"
TOGO

オオ！コレガ、トーゴノ
チャイルドシリーズカ！



スゴロクアドベンチャー

メダルゲーム



最高払い出しメダル90枚！

止まれ！サイコロ
進め！ちびっこ
探検隊!!

★「サイコロスロット」を回転〜停止させて出た数字の数だけ進め、止まったマスの内容によって払い出されるスゴロクスタイルのメダルゲームです。

●サイズ:W500×D500×H1500
●消費電力:150W●重量:54kg

プッシャーロボ・PINHEAD（ピンヘッド）

いよいよ6月中旬発売！

ジャックポット機能搭載

メダルゲームの定番「プロッシャー」がトーゴチャイルドマスメダルシリーズに登場！

基本操作は従来のプッシャーと同じです。手元のゲージを満タンにすると中心のロボットが大量のメダルを払い出します。メダル投入口を埋め込み式にしレール角度調整レバー方式を採用、まったく新しいプッシャー機となりました。またいたずらも防止出来ます。
中央のシンボルロボットは、とてもキュートでアイキャッチ性も高くロケーションのアイドルまちがいなしです。

●サイズ:W900×D1700×H1800
●消費電力:未定●重量:未定

ゴックンコインちゃん



連続メダル投入可能！

メダル来い来い
コインちゃん

★コリント式で常時開閉しているキャラクターの口にメダルをタイミングよく入れると設定倍数のメダルが払い出されます。またフィーバースロットの3か5か7で止まるとフィーバーします。

●サイズ:W500×D500×H1500
●消費電力:61W●重量:56kg

パクパクパニック PAKU-PAKU-PANIC

チャイルドゲーム

ノンプライズ



パクパクパックン食べちゃうぞ〜

パクパク（キャラクター）が口をパクパク開閉させながら左右にゆれます。制限時間内に何個のボールを入れられるかを競うゲームです。

●サイズ:W900×D1700×H1800●消費電力:115W●重量:140kg

FRIEND PATOCAR

定置式乗物

カッコイイ、パトカーに乗ってハイウェイパトロールに出動だ！



運転機能搭載

ハンドル操作によってボディの中心を軸にして左右に傾きます。

●サイズ:W900×D1430×H1100●消費電力:未定 ●重量:未定

はたらく消防車

定置式乗物

真っ赤な消防車は街の人気者



遊び機能いっぱい！

ハンドル、クラクション、ターンシグナル、アクセル、ブレーキ、無線機、サイレン、鐘等遊びの機能がいっぱい！リアルなボディは子供たちの注目の的!!

●サイズ:W950×D1950×H1500●消費電力:200W●重量:167kg

■感動ある遊びを世界の人々に■

株式会社 トーゴ

本　社／〒152-0023 東京都目黒区八雲1-5-7
TEL.03-3718-6461　FAX.03-3725-2420
西日本支社／〒564-0063 吹田市江坂町1-23-19
米澤ビル第5江坂704号室
TEL.06-821-9522　FAX.06-821-9526
九州支店／〒812-0011 福岡市博多区博多駅前2-10-12
ハイラーク博多駅前 201号
TEL.092-411-2833　FAX.092-411-2208

株式会社 トーゴ北日本
〒059-1364 北海道苫小牧市字沼ノ端18-77
沼ノ端中小企業団地
TEL.0144-57-1050　FAX.0144-57-1051

●外観及び本仕様は予告なく変更される場合があります。

Bang! Bang! Bang!　バン！バン！バン！

カーニバルゲーム

新機構"TAPS"採用！素早くゲームをクリアせよ！
〜TIME ATTACK PRISE SYSTEM〜

2本ある景品払い出しラインの内1本は高価景品、もう1本は通常景品と分かれます。
短時間でゲームをクリアすれば高価景品払い出し、通常時間以内であれば通常景品払い出し方式を採用しました【実用新案出願中】。これにより、これまで以上にプレーヤーは熱くなること間違いなしです。



●サイズ:W800×D2500×H2240
●消費電力:210W●重量:265kg

あいつにゃとってもかなわな〜い！

スロットマシーン同様、3つの穴にボールを投げ込んで回転するボールを止めます。時間内に見事「777」が揃えば景品が払い出されます。

THE 野球拳

スリム筐体好評発売中

スリム筐体

スリムなボディで
設置スペースを簡単確保!



プレイヤーが
両サイドから
干渉されない
覗き込み構造

OPプライス
¥298,000



PART.28 お嬢様乗馬編

好評発売中

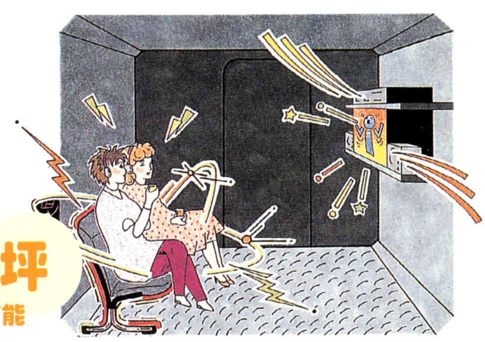




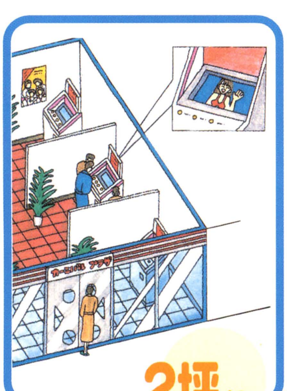
前年比売上げ50%UP!!大人専用ゲームコーナーのご提案

未成年者入場禁止

大人のための空間作りに
新しいビジネスチャンスが!



レンタルシアター1坪
(通路含む)で設置可能



2坪(3~5台)からコーナー設置可能

アダルト専用コーナー開設の
ご相談承りますので何でも
お気軽にお問い合わせ下さい。

プライズマシンベンダー用

NEWモデル景品ケースが
完成しました!



3×20.5×12.5cm内に
納まる商品でしたら
何でも収納可能!!

NEW 株式会社ジャトレ

〒150-0012 東京都渋谷区広尾5-25-2
広尾AKビル5F
TEL03(3449)5121・FAX03(3449)5124

©1995 ISL TM

ワールドカップフランス98 オフィシャルグッズ



ワールドカップぬいぐるみ
48個 ¥38,400（旗 22cm、ボール 16cm）



ワールドカップ吸盤マスコット
96個 ¥57,600（12cm）



ワールドカップキーチェーン
48個 ¥19,800 120個 ¥42,000

サンリオグッズ



マイメロディミニバックアソート
120個 ¥45,000



φ38cm
サンリオUFOバルーン
100個 ¥24,000



ハローキティミニグラス
100個 ¥28,000



マイメロディ8オンスタンブラー
80個 ¥22,400



φ5×3cm
サンリオヨーヨー
300個 ¥20,000



7.5×7.5cm
ハローキティお風呂シートS
180個 ¥15,000



16×4.5×17cm
ハローキティアタッシュケースCD
120個 ¥50,000



ハローキティレリーフグラス
72個 ¥22,000



φ7.5×9cm
ハローキティマグコップ
72個 ¥26,000



φ7×9cm
サンリオカンバンク
150個 ¥15,000



2.5×4.5×6.5cm
サンリオトコトコ人形
150個 ¥20,000



ハローキティ・マイメロディ印鑑ケース
120個 ¥42,000



ハローキティハンカチ　30×30cm
100P'S/CT ¥18,000



ハローキティハンドタオル　22×22cm
100P'S/CT ¥28,000



ハローキティウォッチ
100個 ¥40,000



サンリオフォトシールウォッチ
100個 ¥40,000



ハローキティうちわ天使
200個 ¥42,000



（塩ビケース入り）5色
エンジェルキティ吸盤マスコット
120個 ¥42,000



（紙タグ付き）5色
エンジェルキティボールチェーンマスコット
120個 ¥26,400

ご登録のお客様には無料にて特価情報をFAXなどでお知らせします。

会員募集中 FAX 043-286-4441

ご注文はFAXで24時間受け付けております。

3万円以上（離島の場合5万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。

この他にも多数、多様な製品があります。資料ご請求下さい。

株式会社セントラル

〒262-0012 千葉県千葉市花見川区千種町169-1
TEL. 043（286）4440/FAX. 043（286）4441
香港事務所：1/F., Rm.112Empire Centre, T. S. T. East, Kowloon.
TEL.（852）2366 0365, 2366 4504 FAX.（852）2311 0911
［振込先］第一勧業銀行 稲毛支店（普）1385615

※価格表示のない景品は全てOP価格@¥800以下です。

ポケットモンスターシリーズ　


22×22cm

ポケットモンスターハンドタオル
100P'S/CT ¥34,000


30×30cm

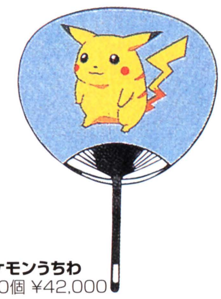
ポケットモンスターハンカチ
100P'S/CT ¥20,000


53×53cm

ポケットモンスターバンダナ
100P'S/CT ¥35,000


ピカチュウ、
ニョロゾ、
ピッピの3種

ポケットモンスターキーチェーンウォッチ
60個¥42,000



ポケモンうちわ
200個 ¥42,000



ウルトラリーグマスコットストロー
120個 ¥26,000



ベティグラス
100個 ¥15,000



φ3×9cm

ドラえもんコイン入れ
200個 ¥15,000



19×9cm

ドラえもんヘアーセット
192個 ¥28,000



11×14cm

ドラえもんフォトフレーム
120個 ¥18,000


60×68×43cm

エアーチェア
60個 ¥36,000



クリア携帯電話ケース
100個 ¥30,000



クリアミニ小銭入れ
100個 ¥10,000


20cm

抗菌万能クッキングバサミ
120個 ¥24,000



花柄折りたたみ傘
60個 ¥27,000



ペンカリキュレーター
120個 ¥33,600



ウインク&110m/mフィルムセット
100個 ¥50,000



チビカメ
120個 ¥38,400



マジックタオル
144個 ¥17,280



マジックソックス
144個 ¥20,000


バックライト、
アラーム、
ストップウォッチ
機能付

Gショックタイプウォッチ A
50個 ¥32,500


バックライト、
アラーム、
ストップウォッチ
機能付

Gショックタイプウォッチ B
50個 ¥32,500


アラーム、
ストップウォッチ
機能付

30m防水ダイバーウォッチ
100個 ¥38,000



防水ダイバーウォッチ
100個 ¥45,000



エスニックプリントウォッチ
100個 ¥15,000


25cm

スヌーピーバック（赤青）
120個 ¥30,000


10cm

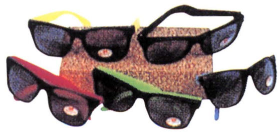
USアーミー
96個 ¥21,000


8cm

サンダーレーサー
144個 ¥18,000



サマーウォッチ
200個 ¥30,000



サングラス
96個 ¥7,000

この他にもバラエティに富んだ製品が多数ございますのでお気軽に資料をご請求ください。

1



ELバックライトデジタル
@¥490 50個入／OP¥24,500

2



Q&Q VOKEN・クレーター（男物のみ）
@¥750 30個入／OP¥22,500

3



Q&Q 角クォーツ
@¥200 100個入／OP¥20,000

4



メンズ皮クォーツ レディース皮クォーツ
@¥350 100個入／OP¥35,000

5



ファッションメンズメタルクォーツ レディースメタルクォーツ
@¥450 100個入／OP¥45,000

6



丸型スプーンタイプデジタル
@¥380 50個入／OP¥19,000

7



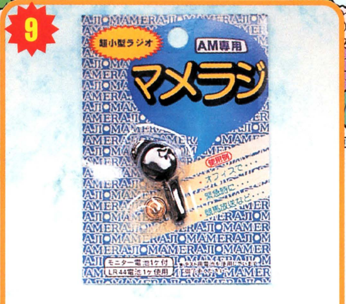
スーパーリアル プルバックレーサー かっとビーグル・NISNOGTR
@¥380 48個入／OP¥18,240

8



スーパーリアル プルバックレーサー 三菱パジェロ・日野レンジャー
@¥380 48個入／OP¥18,240

9



マメラジ
@¥280 50個入／OP¥14,000

10



マスコット ミニキーライト
@¥400 60個入／OP¥24,000

11



まねき猫KH
@¥80 100個入／OP¥8,000

12



100V充電シェーバー
@¥260 100個入／OP¥26,000

13



カジュアル合皮ベルト
@¥300 120個入／OP¥36,000

14



マスコット プチミラー
@¥350 60個入／OP¥21,000

15



てんしっちのたまごっち ばんそうこう
@¥50 144個入／OP¥7,200

16



風鈴 松笠/釣鐘（小）
@¥180 60個入／OP¥10,800

17



ピングーハブラシセット袋入
@¥230 50個入／OP¥11,500

18



ピングーハンドタオル（2種）
@¥230 50個入／OP¥11,500

19



キティアイスマグカップ
@¥650 36個入／OP¥23,400

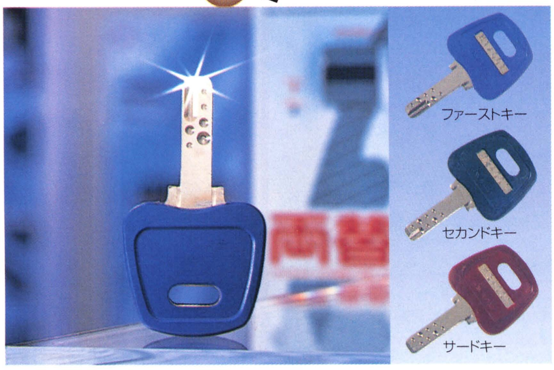
株式会社野々部時計店
〒460-0011 名古屋市中区大須2-29-5
tel 052-231-5361/fax 052-223-0177&221-6929
代金振込先:三重銀行 大須支店[当座]15316 株式会社 野々部時計店
地下鉄大須観音駅より徒歩5分 駐車場有り（12台）

ごあんない
- ●3万円以上お買い上げの方は、送料無料
- ●カタログを毎月1回発行しております。どうぞご請求下さい
- ●FAXでの受付は24時間OK!!

全商品PL法対応の保険に加入済みですので安心してご使用頂けます。

★写真と商品は多少異なることがあります。★セットの内容は、予告なく変更することがあります。予めご承知おき願います。
★最新情報をFAX致します。お気軽にご請求下さい。

光新星がお薦めするホールのベストパートナーをラインナップ



【キー・ユニティー】 ゲーム機のシリンダーを交換することによって複数のキーを統一化できます。万一、キーを紛失してもキーチェンジが2回まで可能。管理面の安全性をより高めます。



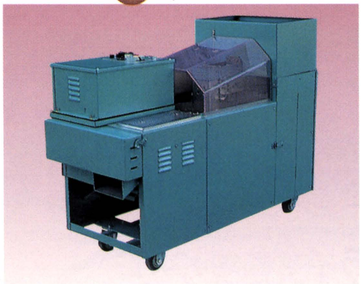
【ラコス・マイティ】 スタッフ間の業務連絡や相互通話を確実に行う通信ツールです。きめ細かなお客様サービスのためにも欠かせません。



【メダル】 サイズバリエーションに優れたメダルは、19㎜から30.3㎜までの15種類。用途に応じたセレクトが可能で、国内・海外のアミューズメント業界で幅広く活躍しています。



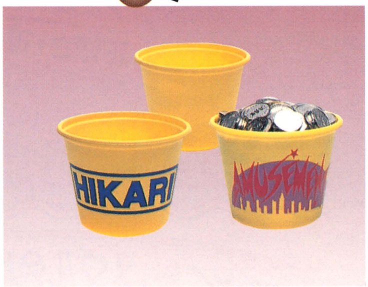
【ゲームチェアー】 快適な座り心地で、長時間プレイにもお客さまにリラックスした気分を提供するゲーム用椅子。レザー地、布地とも多彩なバリエーション素材をご用意。お店のイメージに合わせてセレクトできます。



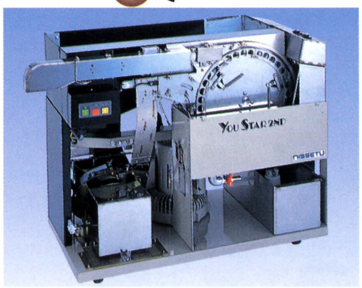
【クリーンタワーII】 ガンコな油汚れも落とすメダル湯洗浄機。使い勝手を重視したシンプルなボディには、投入・洗浄・乾燥を効果的に配置。主要部のセンサー管理でトラブルを察知。



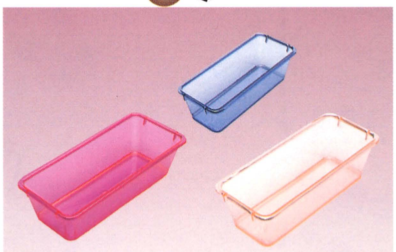
【クリーン用品】 ゲーム機のメンテナンスに欠かせない潤滑・保護・ツヤ出し剤、各種クリーナーなどをフルラインナップ。細密部分にも最適なホコリー掃タイプもあります。



【メダルカップ】 清潔さに敏感な時代のニーズに応えたメダルカップは、移動する際にとても便利なグッズのひとつ。耐久性に優れ、メダルの散乱防止に効果的です。



【You Star 2ND】 メダルのつまりを解消した独自のディスク機構、給水から洗浄までフルオートのワンタッチ操作など高性能コンパクト洗浄機。



カラーバリエーション／●グレー ●ピンク ●ブルー ●チェリー ●モスグリーン ●イエロー ●バイオレット

【メダル箱】 並べて、積んで、省スペース。お店の営業形態や演出シーンに合わせて使いやすいタイプの中からお気に入りのカラーが選べます。



【メダルスコップ】 多量のメダルを一気にすくい上げるのに欠かせないスコップ。個々の使いやすさと、必要なメダル容量を考え、4種類をご用意しています。

41ヵ店の提供網

face to face……人と人とのコミュニケーションを求めて

株式会社光新星

本社 〒574-0044 大阪府大東市諸福5-13-12
TEL 0720 (73) 2300 (大代表)

●北海道 ●釧路 ●水戸 ●大宮 ●千葉 ●東京 ●西東京 ●横浜 ●長野 ●静岡
●沼津 ●浜松 ●岐阜 ●名古屋 ●京都 ●三重 ●大阪 ●難波 ●神戸 ●岡山
●広島 ●山口 ●米子 ●福岡 ●北九州 ●長崎 ●熊本 ●大分 ●宮崎

■（株）東北ノバックス ●仙台 ●青森 ●盛岡 ●秋田 ●郡山
■（株）北越ノバックス ●金沢 ●富山 ●新潟
■（株）四国ノバックス ●松山 ●高松 ●徳島 ●高知

●お問い合わせは／〒110-0004 東京都台東区下谷2丁目24-11
（光新星東京ビル）東京・営業本部
営業推進部 TEL03(5603)1128(代)

NIPPO

アミューズメント施設管理の決定版

『賢太くん』売上管理システム

がさらにパワーアップ



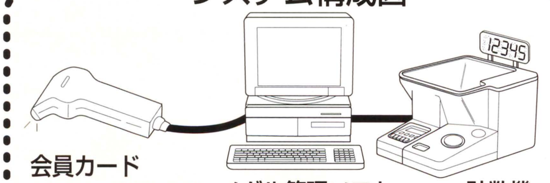
データ通信により
複数店舗の
管理もOK!!

『賢太くん』システムは、
ゲーム機のメーター読み取りはもちろん
現金回収・チェックから
各種売上データの作成・分析までを
総合的に管理できるトータル・システムで
アミューズメント施設の省力化
正確さ・迅速さに大きく貢献します。

ご要望にお応えして新・ラインナップ次々と誕生!!

「賢太くん」メダル会員管理システム

システム構成図





メダル預かり支払業務を
正確・迅速に!!

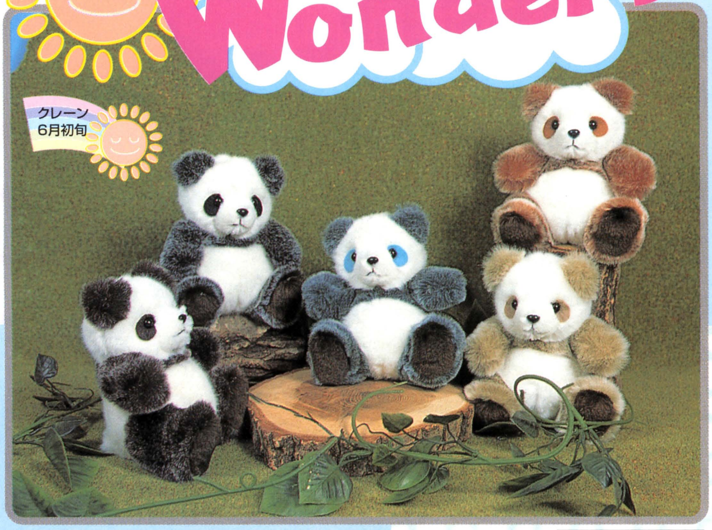
「賢太くん」プライズ管理システム



プライズゲーム機の
景品管理から各種データ
づくりまですべてOK!!

Wonderful Prize Collection

クレーン
6月初旬



愛くるしい表情で動物園の人気者、
パンダのチャオチャオ。

チャオチャオ

●100個入り（5色）OP価格33,000円

- ●ダークブラウン
- ●ブラック
- ●ブルー
- ●グリーン
- ●ブラウン

クレーン
6月初旬



夢が膨らむやわらか手触り、人気のふんわりタイプ。

ふんわりアニマル

●96個入り（6種）OP価格32,000円

●さる ●ぞう ●いぬ
●かえる ●かば ●くま



女子高生、OLに
大流行の
ハローキティ小物が
勢揃い。

キティデイリーグッズ

●140個入り（7種）OP価格29,000円

- ●あぶらとり紙20個
- ●眠気ざましシール40個
- ●ミニティッシュ20個
- ●はぶらしセット10個
- ●ピルケース10個
- ●ポーチS20個
- ●ポーチL20個

世界の人々を魅了する名車が1/43スケールで登場。 即納

new-ray 1/43ダイキャストカーアソートⅠ

●144個入り（12種）OP価格32,000円



❶GTムスタング ❷ムスタング
❸MGF
❹ゴルフカブリオレ 1993
❺BMW（M3）1988
❻ベンツ600SL
❼アルファスパイダー
❽ジャガー -XJ-S-V12
❾ムスタングMACHⅢ
❿ゴルフカブリオレ 1988
⓫ビートル
⓬BMW（M3）1995

ミニクレーン
75φ
即納



プチプルバックカーアソート

●288個入り OP価格20,160円
●バンバンカー12型 ●シティハンター12型

ミニクレーン
75φ
即納



ミニプルバックカーアソート'98

●144個入り（4種・各36個） OP価格20,600円

ミニクレーン
75φ
即納



ミニプルバックカーアソートⅡ

●144個入り（4種・各36個） OP価格20,000円

ミニクレーン
100φ
即納



100φミニカーアソート

●144個入り（4種・各36個） OP価格25,000円



フラワークリアバックセット

●60個入り（3種・各20個）OP価格26,400円

涼しげな
クリアーバッグで
今年の夏は
大ブレイク!



キーゲーム
即納

©SOI

ロボダッチ キーホルダー

●108個入り（6種）
OP価格19,656円



バラエティゲームセット

●72個入り（6種・各12個） OP価格23,400円

クレーン
即納

- ●海賊探検ゲーム
- ●パチンコとけい
- ●カジノゲーム
- ●スーパードライブゲーム
- ●冒険アドベンチャーワールド
- ●とび出せ!円盤ゲーム

最新情報を
FAXにて
ご案内!!

F UKUYA
株式会社 フクヤ
本 社 〒110-0012東京都台東区竜泉1-20-10
TEL 03（3872）6840（代） FAX03（3873）1495
【振込先】東京三菱銀行 三ノ輪支店 普0000893
その他、商品多数取り扱っております。カタログ御希望のお客様は、お気軽に御請求ください。

SHOKEN®



選べる3種類
キッズカーニバル
Ⓜ メダル

キッズ キッズ 3種（サンシュ） 3種（サンシュ） ランランラン

仕様
●サイズ/H1,300×W450×D450mm
●重量/43Kg
●消費電力/90W（AC100V/50Hz/60Hz）

冒険宝島（ぼうけんたからじま）
ELE-MECHA IMPACT（エレメカインパクト）
Ⓟ プライズ



仕様
●サイズ/H1,800×W725×D595mm●重量/98Kg
●消費電力/160W（AC100V/50Hz/60Hz）
●景品サイズ/φ100・φ75カプセル混在可

遊び再発見!!



TWISTER
Ⓜ メダル

選べる盤面20種類以上!!

- NEW CR花満伝説Z
- CR乙姫4
- CRモンスターハウス
- CR海底天国7
- CR華観月Z
- CRミリオンスロット6
- CR寛平笑劇場V5
- CRみっちゃんV2
- CR大リーガーV5
- CR大江戸日記6
- 鬼退治2
- CR大工の源さん
- CRラッキートマトZ
- CRフィーバークィーンJX
- ケロケロジャンプ
- ⋮

選べる盤面20種類以上
オープンリーチ基板で
ゲーム性UP!!

仕様
●サイズ/H1,800×W680×D540mm
●重量/80Kg
●消費電力/180W(AC100V/50Hz/60Hz)

SHOKEN 昭和技研工業有限会社
テクノセンター　〒365-0074　埼玉県鴻巣市神明3－4－1
販売・サービス　TEL 0485(97)2931(代)　FAX 0485(97)2930


人気商品満載
ZEAL
今月もジールだね！
人気急上昇！
元気印の
"エンクミ"登場！
遠藤久美子
大当りポスターには
なんと直筆サイン(限定数のみ)
が入ってるよ！
6月中旬
発売予定
等身大ポスター：2種／B2ポスター：9種
／ディスプレイポスター2種2枚 計202枚
© AIN'T　企画・発売元：TENEI CO.,LTD.
／SHIN INTERNATIONAL
※写真と実際の商品は異なる場合がありますが、御了承下さい。
スカウト&プリント
インターネット
放課後倶楽部F
私！デビューしちゃいま～す！！
人気プリントマシン
プリントマシンの
新たな魅力！
タレント・司会・俳優・
歌手等の希望職種を
選択し、応募ボタンを
押すと自動的に
インターネットを通じて
オーディションに
登録できます。
販売元
船井ヒューコム株式会社
製造元
船井電気株式会社
販売総代理
松竹芸能株式会社／株式会社M·B·I
監修
松竹芸能株式会社
協賛
アイノクスレコード株式会社
幅680mm×奥行750mm×高さ1,950mm
重量約150kg／AC100V／
消費電力300W
ザ・新製品！
ストリートSスナップ
全身が写せる！
みんなで写せる！
プリントが超きれい！
有名雑誌に
投稿できる！
プチセブン
ジュノン
JUNON
各都市
(全国31都市)の
タウン
情報誌
(ミニコミ誌)
シールサイズが選べる！
全身写せて
このサイズ！
仕様
サイズ
●本体のみ
(W) 700×(D) 700×(H) 1,800mm
●カーテン取付時
(W) 1,200×(D) 1,800×(H) 2,000mm
●重量 167kg(本体のみ)
●消費電力 165W 最大 375W
●カメラ
140万画像デジタルCCDカメラ 富士写真フィルム製
●プリンター
TA方式デジタルプリンター 富士写真 フィルム製
●オペレーション タッチパネル
●シール仕様 ノンプルカットタイプ
●画面分割：ワイドフレーム(全身) 1・4・6・8分割
スリムフレーム (全身) 2・4・8分割
アップフレーム (半身) 4・6・8分割
●色調 カラー、モノクロ、セピア
●落書き機能 色、太さ選択可能(時間設定あり)
人気絶頂！！ポケモンプライズ
ポイント！
チャレンジ！
トライ!!
ガチャダマコレクション
GACHADAMA COLLECTION
BANPRESTO
ポケモンリアルコレクション
ポケットモンスター
コレクション性バツグン！！
ガチャダマコレクション用景品
●¥500設定 ●全5種
●90φモンスターボールタイプ
●入数120個(各24個入り)
好評発売中
© Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·
TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU
仕様
●サイズ W520mm×D550mm×H1350mm(ハンドル部含まず)
※(ハンドル部含む場合 D600mm) ●重量 約81kg
●消費電力 約60±20W ●専用カプセル 85φ・90φ
大人気！定番お菓子セット
キャンディストアー
商品は全て輸入品です。
有名、無名、いろんな
外国の品々がはいっています。
35種入2200個～2300個
OP価格¥30,000 @¥15平均
●Aセット(ガム有り) ●Jセット(ガム抜き)を選べます。
株式会社
Zeal ジール
〒164-0012 東京都中野区本町1-31-6
マンション中野坂上1103
TEL.03-5351-2470 FAX.03-5351-2471
人気キャラ勢揃い！！
ファンタジーアミューズ
7月発売
Fantasy Amuse
ファンタジーアミューズ
1
ジャンボなぬいぐるみのミッキー&ミニー。楽しいスタイルが注目度抜群です。
ミッキー&ミニー コミックスタイル
スーパージャンボぬいぐるみ
2種38個入り OP価格¥30,000
J-014 サイズ 高さ 約40cm
2
映画「TOY STORY」のシーンが現実に！超レアなお勧めのキャラクターです。
エイリアン ぬいぐるみ
1種75個入り OP価格¥30,000
B-242 サイズ 高さ 約17cm
3
ポストやカバンにお手頃な、マスコット的錠前です。
くまのプーさん
キャラッキー
5種180個入り
OP価格¥30,000
L-661 サイズ 高さ 約5cm
SEGA © Disney Enterprises, Inc.
Based on the "Winnie The Pooh" works, Copyright A.A.Milne and E.H.Shepard
※本製品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により、
ディズニーの著作権を使用して株式会社セガ・エンタープライゼスが製造したものです。

MASAGO

カニさんのまんぷくだぁ！



100φカプセル払い出し
又はリプレイゲーム
（カプセル払い出しなし）

好評発売中

※写真はカプセル払い出しタイプ

- プレイヤーはカニハンドルでキャッチャーカニを操作し、フィールド上部から転がってくる玉をキャッチ。
- ゲーム終了前になるとフィーバータイム。キャッチャーカニのハサミが開閉を繰り返し、大量の玉を獲得することができます。
- 時間内に規定数以上の玉を獲得すると景品カプセルが払い出されます。（カプセル払い出しタイプ）

仕様／W630×D1,410×H1,280mm（看板取付時H2,030mm）
重量／115kg
消費電力／200W

630 × 1,410　1／100（単位mm）

OP価格 ¥398,000

MASAGO

ボールを転がして、ビンゴをめざそう。

ころがしてビンゴ



好評発売中

ビンゴにならなくても、一定得点以上で再ゲームできます。

ディップスイッチにより、景品払出しタイプ、又はリプレイタイプの切り換え可能。子供から大人まで幅広い年齢層で楽しめます。

景品サイズ／円筒型カプセル（直85mm×高130mm）に最適！
75Φカプセルも使用可能。
サイズ／W800×D2,650×H2,150mm（看板含む）

800 × 2,650　1／100（単位mm）

OP価格 ¥890,000

KIDZ FACTORY MASAGO

不況化につき、価格についてはご相談に応じます。

MASAGO

けろけろけろっぴのおかしナ？オカシな？大航海!!



好評発売中



人気キャラ、けろけろけろっぴとロケの人気機種、キャンディものが合体！

仕様／W800×D930×H1,370mm
消費電力／60W
重量／90kg
企画／（株）サンリオ
販売・製造／眞砂工業（株）キッズF

800 × 1,370　1／100（単位mm）

OP価格 ~~¥498,000~~ 廉価販売中

MASAGO



好評発売中

親子にターゲット！
定置式乗物



仕様／W1,000×D1,700×H1,680mm
定員／大人1人、小人2人
作動時間／60〜120秒で20秒おきに可変
動き／ローリングピッチ
利用料金／¥100もしくは¥200

1,000 × 1,680　1／100（単位mm）

OP価格 ¥507,000

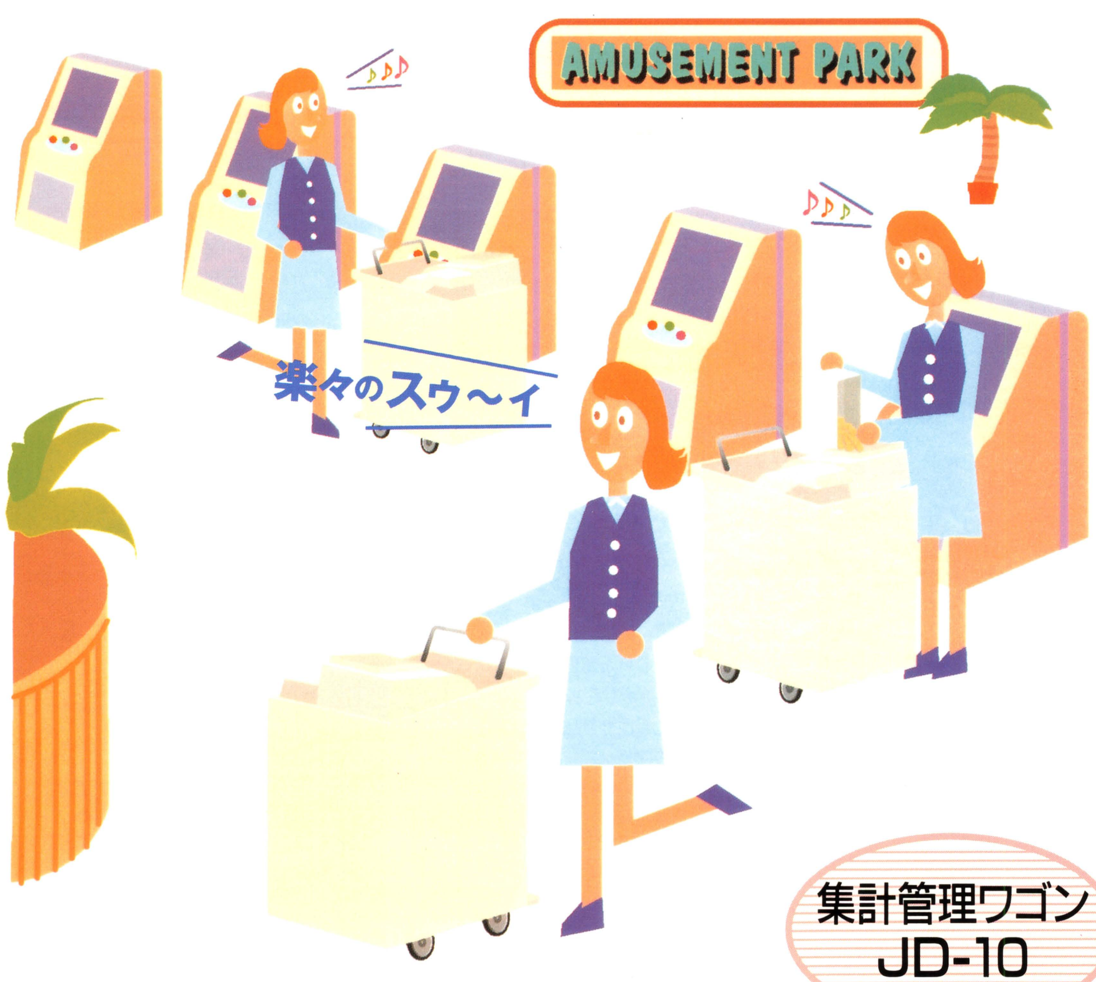
KIDZ FACTORY
企画・設計・製造・販売・運営
眞砂工業株式会社

柏事務所 〒277-0900 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地 TEL.0471-93-5888(代) FAX.0471-93-1764
本　社 〒121-0062 東京都足立区南花畑1丁目1番8号 TEL.03-3884-1636(代)
東北連絡所 TEL.FAX. 022-374-9699

GLORY®

スウイスウイ移動の らくらく精算。

重い回収袋は、もう持たない。
これからは、ワゴンで移動、
ゲーム機一台ごとに「その場」で回収・精算。





集計管理ワゴン
JD-10

◎その場で計数、その場で確認

ゲーム機カウンター値と硬貨計数値の照合が、1台ごとに「その場」で行なえます。

◎両替準備金を自動作成

回収した硬貨は、精算と同時にバッチ処理を行ない、両替準備金として自動袋取りします。

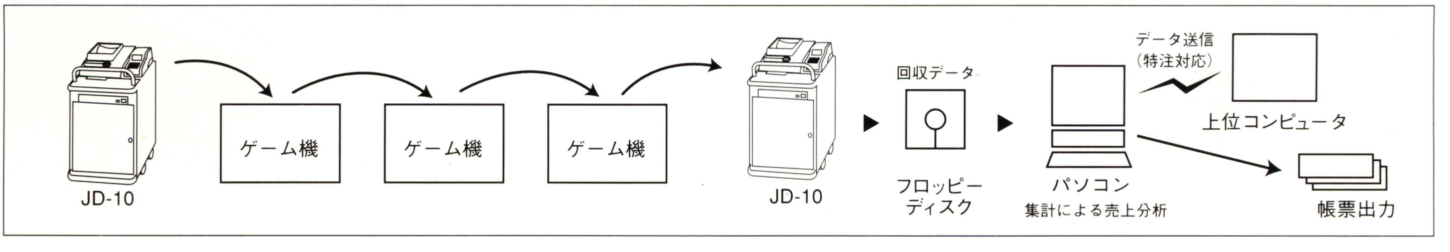
◎ゲーム機1台ごとにデータ分析

ゲーム機1台ごとのデータを集計・管理。そのお店独自の多彩な売上データ分析が簡単に行なえます。

帳票出力内容 ※集計管理ソフト「集計野郎!!」使用

◎ゲーム機別日次売上	◎ジャンル別日次売上	◎グループ別日次売上
◎ゲーム機別月次売上	◎ジャンル別月次売上	◎グループ別月次売上
◎誤差ゲーム機一覧	◎ジャンル別年次売上	

■集計フロー図



発売元 グローリー商事株式会社
製造元 グローリー工業株式会社

お問い合わせは

グローリー代行店 大仙産商株式会社
本社 〒550-0012 大阪市西区立売堀1-3-8（エイコービル） TEL（06）541-7531
東京営業所 〒101-0052 東京都千代田区神田小川町3-8（中北ビル） TEL（03）3295-6277

150パイカプセル対応

パラダイスライン

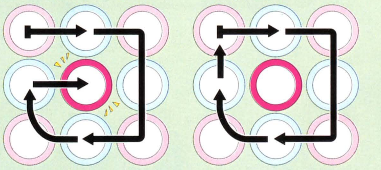
Paradise Line™



スケルトンの美しさ

1

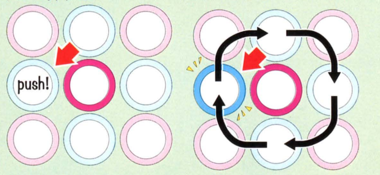
ゲームスタート時　　1回目以降



硬貨が投入されるとゲームスタート。まず初めに、自動的に中央の景品のところに光が止まります。続いて、「1回目」が点灯し、中央の景品のまわりを回るようにランプが移動しはじめます。

2

ここで押すと……　　一周してここに戻って止まります

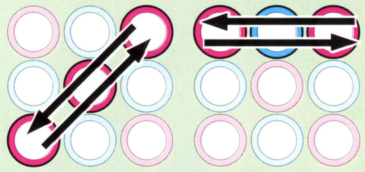


ストップボタンを押して欲しい景品を狙いつつラインを作っていきます。ボタンを押すと減速して行き、ボタンを押した瞬間の景品にセレクトが確定します。1回目、2回目があり、これでラインができればライン完成で権利獲得。ラインが完成しなくてもリーチがかかればコンティニューできます。

コンティニューで営業効率アップ

3

ライン完成の例



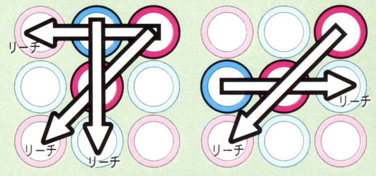
次に、完成したライン上のどの景品を取るかを決めます。図のように、ライン上をランプが往復して点灯しますので、好きな景品を狙ってストップボタンを押し、ランプを止めます。

止まったところの景品が払い出され、ゲーム終了となります。



確率が調整できます

3リーチの例　　2リーチの例



★改良のため仕様・デザインを予告無しに変更することがあります。

★仕様:　幅850×奥行825×高さ1800　重量120Kg　消費電力190w　■実用新案登録済　■商標登録出願中・意匠登録済

プリティースタジオ

PRETTY STUDIO™

ついに出た！フルカラーTシャツプリントマシーン。

販売元　株式会社スクラッチ
販売事業部TEL.06(366)8822

総発売元　東急トレーディング株式会社

●専用Tシャツ販売機



●プリント機

約17.5cm×約12cmのいままでにないビッグなフルカラーのプリントサイズ。

シール機の次はTシャツプリント機。おしゃれは自分で作る！世界にひとつだけのオリジナルTシャツ。



★プリティースタジオの両機械は開発中のため表面デザイン、仕様などは変更される場合があります。

ビンゴ倶楽部2

™

★仕様：幅850×奥行825×高さ1800
重量：120Kg　消費電力190W

■実用新案登録済　■商標登録済・意匠登録済
★改良の為仕様・デザインを予告なしに変更することがあります。

★ビンゴ倶楽部からの改良点★

- ★前回好評のコンティニュー機能を３回にしました（１プレイ 100 100 100 100 思想）。
- ★景品のストック数が、３つの棚に対してＡ：７個、Ｂ：８個、Ｃ：１２個の合計２７個に増えました。
- ★豪華ボディで本体のアピール度アップ。
- ★当たりの確率が調整できます。





- プレイヤーは３種類の景品の中から好きなものをねらうことができます。
- 景品補充はキャスター付きの前面ドアを開けて簡単に行えます。



株式会社スタンス

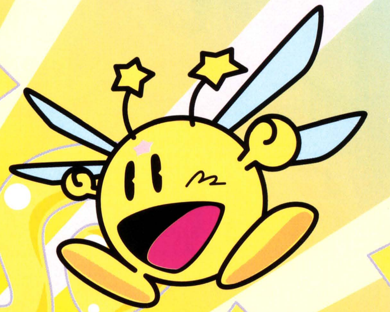
〒547-0014 大阪市平野区長吉川辺3-14-3
TEL.06(707)2176　FAX.06(707)5356



プライズゲーム

ハッピーシュート Happy Shoot





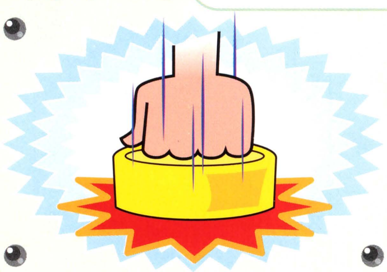


ねらって、とばして、ビンゴをゲット!
この快感はクセになる!!

ふしぎな国からやってきた、テオとマーロのハッピーシュート

- 絶妙のチカラ加減がポイントだよ!
- みんなでワイワイ盛り上がろう!

あそびかた



① ボタンをたたいてシュートしてね!

② 入ったところのナンバーが光るよ。

③ タテ・ヨコ・ナナメに3つ揃うとビンゴだよ!



製品仕様 プライズゲーム ●寸法(mm):H1,775×W816×D820 ●重量:85kg ●消費電力:90W ●使用景品サイズ:Φ150×42個収容可能

※改良のため仕様・デザイン等は、予告なしに変更する場合がございます。ご了承ください。

総発売元
pic 株式会社ピーアイシー
〒563 大阪府池田市神田2-10-23 TEL 0727(54)0808 FAX 0727(51)0022
http://www.pic-internet.or.jp/pic

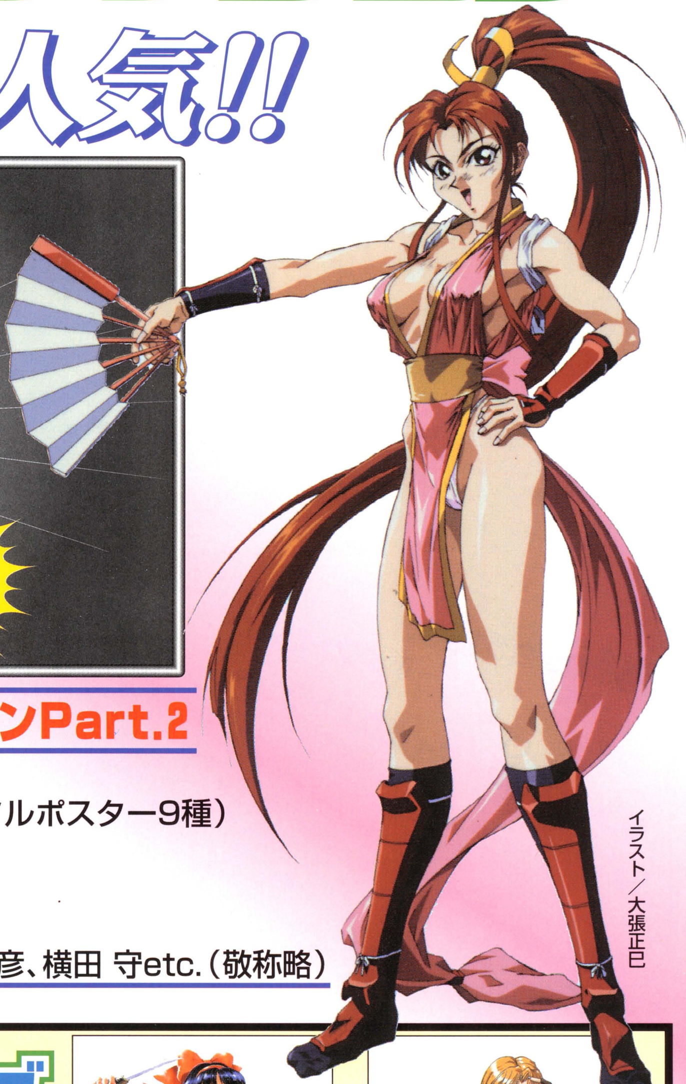
NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション

PART.1が大人気!!

PART 2

6月下旬

発売決定



イラスト／大張正巳

NEO・GEOギャルズポスターセレクションPart.2

■ 版型／B2サイズ
■ 1カートン200本入り（スペシャルポスター1種、ノーマルポスター9種）
■ OP価格／1カートン　33,000円
■ 発売／6月下旬
■ 参加イラストレーター
　あきよしよしあき、うたたねひろゆき、大張正己、島本和彦、横田 守etc.（敬称略）

絶賛発売中

NEO・GEOギャルズ ポスターセレクション Part.1

在庫僅少

■ B2サイズ（全10種）ポスター型業務用景品
■ 1カートン200本入り（スペシャルポスター1種、ノーマルポスター9種）



イラスト／都築和彦



イラスト／横田 守

●販売のお問い合わせ先
(有)イマ・コーポレーション　TEL:03-5806-2031/FAX:03-5806-2032　担当/杉下
(株)トーワジャパン　TEL:03-5351-9755/FAX:03-5351-9752　担当/藤部
●企画・発売元
(株)新声社　住所:〒101−8935東京都千代田区神田神保町1−26　TEL:03-3293-9321/FAX:03-3293-9329

※写真は実際のものと多少異なる場合があります。また告知内容は商品改良のため予告無く変更されることがあります。

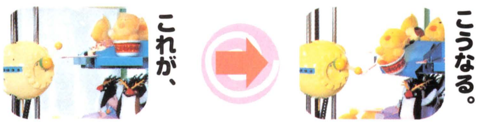
TASKO

夢ランド創造

くるくるターゲット
KURUKURU TARGET

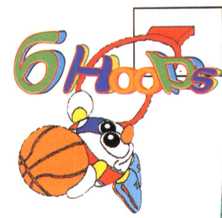


最強のプライズマシン登場!



SIZE: (mm) W1,680×D1,200×H1,975
P.S:600W PAT.PEND 特許出願中

シックスフープ
6 HOOPS



ナイスシュート!

ゴールリング6個
楽しさ6倍
NEWバスケット



※景品は75φカプセル

SIZE: (mm) W1,052×D2,280×H2,455 P.S:100W

にゅうとんランド
NEWTON LAND



- 4人同時プレイが可能なキーホルダープライズマシン
- ロケの中央などに気軽に設置できるコンパクトサイズ

SIZE: (mm) W1,400×D1,400×H1,250 P.S:180W

SPACE CUBE
SPACE CUBE
SPACE CUBE

スペースキューブ
SPACE CUBE

スペースキューブVシリーズ

天井の高さ2・8mで設置OK!



SIZE: (mm) W6,096×D4,872×H2,770

スペースキューブVIIシリーズ

遊びながら体力・バランス感覚を養成できる、キッズフィットネスマシーン。



SIZE: (mm) W4,572×D6,096×H3,960

スペースキューブIIIシリーズ

省スペース・コンパクトサイズ



SIZE: (mm) W4,572×D3,048×H2,770

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社

東京営業部／〒113-0021 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741(代) FAX.03-3823-7531
大阪営業部／〒532-0022 大阪市淀川区野中南1-5-17 ☎06-303-7531(代) FAX.06-306-0210
福岡営業部／〒810-0005 福岡市中央区清川1・7・12大戸ビル5F ☎092-524-8006 FAX.092-524-8017

※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承ください。

難攻不落の大要塞

TETRA JUNCTION

テトラジャンクション
特許出願中



目指せ！テトラの星。この坂道を支配しろ！

すべては君のバランス感覚にかかっている。
君はこのバランスを攻略できるか!?

集中力を研ぎすませ！
君はもう目が離せない。

How to Play!



コインをいれてね。

欲しい景品が回って来たら、タイミングを合わせてスタートボタンを押そう。
ここで外すとゲームオーバーになっちゃうぞ。

景品がプッシャーに押されて坂を登っていくから落ちないようにレバーを左右に傾けてバランスを取ってね。

景品がゴールに入れば景品が払い出されるよ。
途中で落とすと、ゲームオーバーになっちゃうぞ。

あせっちゃダメだぞ
タイミングをしっかり
見切って一発勝負！！



仕様：
寸法/W1325mm×D1325mm×H1355mm　重量/150kg　使用電源/AC100V 50/60Hz
消費電力/205 W MAX330W　使用景品ケース/φ120カプセル（φ100カプセル）景品容量/22個

今日からキミもはさみタガリ。



2本のアームで挟め!!
落としちゃダメ!!
時間がないよ!!

- ●「景品を挟んで獲る」が体感できる。
- ●ゲーム内容が簡単、幅広い客層にマッチング。
- ●制限時間が20・30・40秒に切り替え可能。
- ●景品に合わせてアームの取り替え可能。（数種類のアームを標準装備）
- ●イタズラ防止のアームロック付き。

特許出願中

新感覚アナログ体感プライズゲーム

TIME BARUBON
タイムばるぼん

しっかり挟んでっ!!
落としちゃダメさ
時間がないよ。



仕様：
寸法/W930mm×D915mm×H1,855mm　重量/125kg　使用電源/家庭用AC100V±10V　消費電力/210W MAX310W
定格電圧/100V　使用景品ケース/各種使用可　金庫収容量/100円玉 3,000枚以上

当社の製品はすべてPL保険に加入しています。改良のため仕様やデザインを予告なく変更することがございます。
YUVO HOMEPAGE：http://www.yuvo.co.jp

TOTAL SAFETY
YUVO

製造開発元
大平技研工業株式会社
本　　社：岐阜県岐阜市岩井万場44番地
東京営業部：東京都文京区本郷2-15-13お茶の水ウイングビル1F

大代表：tel.058-241-7491
：fax.058-241-8491
本社営業部：tel.058-241-8006
サービス課：tel.058-241-7521
東京営業部：tel.03-3815-2146
：fax.03-3815-2147

パワーアップしたジョイスタンド

JOY STAND Super

TM
ジョイスタンドスーパー
特許出願中

スーパーな遊びにあなたはもうまっしぐら。



"16連写"



最高16ショットの連写ができちゃう

"プチシール"

最高160分割のシールが作れちゃう



"マルチフレーム"



1度に16種類のフレームが選べちゃう

"証明写真"

スピーディーに撮影できちゃう



4つの機能が新登場だあ〜!

仕様
寸法/W955mm×D1,442mm×H1,970mm　重量/約140kg　使用電源/AC100V 50/60Hz
消費電力/約175W　最大電流/2.9A　プリント用紙/ノンプリカットシール・Sサイズ 1ロール 200回分
プリント時間/約18秒　モニター/20インチ　プレイ所要時間/平均3分

なぜだか
フレームも面白く
なっちゃいました。
いやはや…。
このほかにもまだまだ
あるんだけど…。

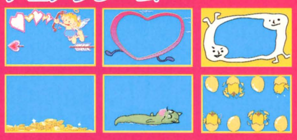
フレーム



背景



アニメフレーム



メッセージ



ペタキャラ



うひょ! サイドカーテン付き!

サイドカーテンがついたから、
みんなで隣を気にせず
はしゃぎまくれ!!
恥じらい度102%カットに成功。



これであなたもスーパーだっ!

大好評により「コンバージョンキット」発売決定!!

[キット内容]
CPUボード・ロムボード
専用カーテン・PRシール
インストラクションシール・ハーネス一式

当社の製品はすべてPL保険に加入しています。改良のため仕様やデザインを予告なく変更することがございます。
YUVO HOMEPAGE : http://www.yuvo.co.jp

TOTAL SAFETY
YUVO

製造開発元
大平技研工業株式会社
本　　社：岐阜県岐阜市岩井万場44番地
東京営業部：東京都文京区本郷2-15-13お茶の水ウイングビル1F

大代表：tel.058-241-7491
　　　：fax.058-241-8491
本社営業部：tel.058-241-8006
サービス課：tel.058-241-7521
東京営業部：tel.03-3815-2146
　　　：fax.03-3815-2147

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE™

デイトナUSA 2

AM R&D DEPT.#2 MODEL3

デイトナUSA 2の魅力

派手なボディカラーに身を包み、エンジン音を轟かせ、オーバルサーキットのバンクをアクセルを踏めるだけ踏み込み、極限を超えたスピードで駆け抜ける。スリップストリームを使いながらドリフトを決め、時にはガツンと火花を放つ程に激突しながらのエキサイティングな接近戦に、ギャラリー達もヒートする。ストックカーの迫力と興奮を実感させる最高のプレイ感で、レースファンはもちろん、ビギナーから前作のファンまで、あらゆるターゲットに対応。ロケーションの活性化と長期にわたる充実した高インカムが期待できます。

レースゲーム史上最高の 16台まで 通信プレイ可能!!



デラックスキャビネット
1,330(W)×2,760(D)×2,320(H)mm
508kg AC100V 741W
50インチプロジェクションTV PAT.PEND.



ツインキャビネット
1,632(W)×1,700(D)×2,225(H)mm
520kg AC100V 740W
29インチモニター×2 PAT.PEND.

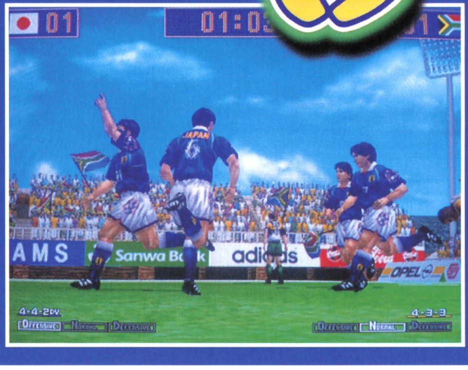
「デイトナ USA 2」発売記念
プレゼントキャンペーン実施決定!

この度、「DAYTONA USA 2」の発売にあわせまして、プレゼントキャンペーンを実施いたします。クイズに答えると、抽選で各種オリジナルグッズをプレゼント致します。

世界の代表・24ヶ国が夢の舞台へ。

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98™

バーチャストライカー2
バージョン' 98



AM R&D DEPT.#2 MODEL3

JFA OFFICIAL GOODS © 1996 J F A All Rights Reserved By JFA

MODEL2ボード CVTキット

ダイナマイト刑事 DEKA 2™

次々に現れる敵と、多彩でユーモラスな武器。さらにスピーディーな展開でアクションゲームの面白さを最大限に発揮!



RADIANT SILVERGUN™

レイディアント シルバーガン

トレジャー初の業務用シューティングゲーム!



ST-V SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM

TREASURE

SEGA™ MEDAL GAMES LINEUP

ロイヤルアスコットII スタンダード 12人仕様キット

ROYAL ASCOT II

セガ競馬の集大成



2,580(W)×4,415(D)×2,260(H)mm
1,900kg AC100V 2,500W
特許番号:2650643/特許番号:2694689
© SEGA 1997



特許取得

競走馬が自由にフィールドを走るフリートラックシステム(自由走行制御装置)が特許を取得いたしました。

オプションで12人仕様キットが登場！これで、更にインカムアップ!!

© タツノコプロ

ヤッターマン™

知名度抜群！目立つ大きなヤッターワン！





1,783(W)×1,783(D)×2,117(H)mm 400kg AC100V 250W © SEGA 1997

SEGA BINGO PLANET THE PLANETARIUM ビンゴプラネット

幻想的にライトアップされた筐体がロケーションのムードを一気に高める!!





2,726(W)×2,726(D)×2,195(H)mm AC100V 1,600W © SEGA 1997







© SEGA 1995,1998

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話03(5737)7539(国内販売部)
電話03(5737)7541(AM関連機器販売部)
電話03(5737)7544(アミューズメント海外事業本部)
電話03(5737)7523(アミューズメント施設事業本部)
電話03(5737)7528(アミューズメントテーマパーク事業部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話06(334)5336(代表)
九州支店 福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5 電話092(452)6843(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

これがすなわちセガプライズです。

6月
プライズシリーズ
コレクション



D-610 Boy Girl **セサミストリート Tシャツ** 入数5種60個 OP価格30,000円



D-611 **タマ＆フレンズ ウォーターゲーム**
Boy Girl
入数3種60個
OP価格30,000円



D-615 **電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Tシャツ**
Boy Girl
入数5種60個
OP価格30,000円



B-228 **スーパーホース ブルブルぬいぐるみ**
Boy Girl
入数5種60個
OP価格30,000円



B-231 **パンシェルズ ワールド ぬいぐるみ**
Girl
入数5種100個 OP価格30,000円



D-612 **森永チョコボールキョロちゃん 3分ヌードルタイマー**
Boy Girl
入数4種60個 OP価格30,000円



D-614 **アンパンマン ウィンドチャイム**
Boy Girl
入数6種70個 OP価格30,000円

SEGA™



話題がジャンボなら人気もジャンボ。

祝！誕生20周年。
高品質の超特大サイズで
ご提供します。





J-009 Boy Girl **ガーフィールド スーパージャンボぬいぐるみ** 入数3種38個　OP価格30、000円

GARFIELD : ©PAWS

特報
近日登場!!
ドリームパレス2(仮)



L-574 **キーチェーンフィギュア機動戦艦ナデシコ 第2弾**
Boy　入数6種220個　OP価格30,000円
©ジーベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京



L-578 **システム手帳シールアイテムアソート タマ&フレンズ**
Girl　入数4種200個　OP価格30,000円
©1998 Sony Creative Products Inc.

UFO CATCHER

番号	商品名	入数	OP価格
B-230	ガーフィールド ミニタフタぬいぐるみ	入数5種100個	OP価格￥30,000
B-229	ぷよぷよ なかよしぬいぐるみ	入数6種80個	OP価格￥30,000
D-613	スーパーホース マスコットバンク	入数5種85個	OP価格￥30,000
D-483	タマ＆フレンズ まんまるせんぷうき	入数5種60個	OP価格￥30,000
D-461	森永チョコボールキョロちゃん メタリックタンブラー	入数10種100個	OP価格￥30,000

PETIT PRIZE

番号	商品名	入数	OP価格
L-576	デフォルメキーホルダー スーパーホース	入数5種150個	OP価格￥30,000
L-579	キーチェーンフィギュア ルナ シリーズ	入数6種220個	OP価格￥30,000
L-577	森永チョコボールキョロちゃん マスコットウォッチ	入数4種130個	OP価格￥30,000
L-601	キャラッキー タマ＆フレンズ	入数7種120個	OP価格￥15,000

●このカタログに掲載した写真及びイラストは開発中のものですので、実際の商品と異なる場合がございます。 また、商品名、入数、商品番号、サイズ、OP価格等も、予告なく変更する場合がございますのでご了承下さい。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
東京都大田区東糀谷2-12-14　本社3号館
AM関連機器販売部
電話 03(5737)7541　FAX 03(5737)7744

SEGA™

Every Month 2 FRIDAY 4 MC soft

毎月第2・第4金曜日は
MCソフト発売日です。

メイキング倶楽部シリーズに新作ソフト続々登場!!

新フレームがふえてお楽しみも倍増!
世界初! 動くプリクラ! ソフト続々登場!!

※プリクラは株式会社アトラスの登録商標です。

810(W)×800(D)×2,040(H)mm　重量:260Kg
AC100V　200W 21インチモニター　PAT.PEND.



©SEGA

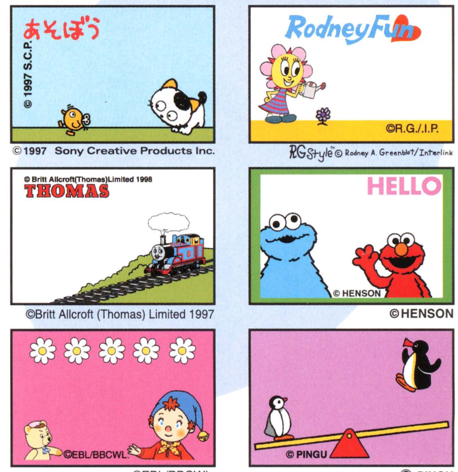
MOVIE CLUB ムービークラブ™

ムービークラブサマーVER.
第3弾サマーバージョンも鋭意制作中!



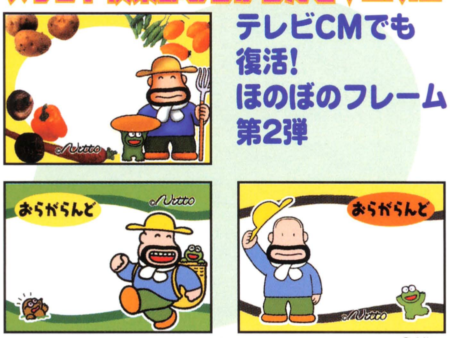
©SEGA

ムービークラブ ラブラブキャラクターズ
ソフト第2弾はおなじみの
ラブラブキャラクターズだよ!



©1997 Sony Creative Products Inc.　©R.G./I.P.　RGStyle © Rodney A. Greenblat/Interlink
©Britt Allcroft (Thomas) Limited 1997　©HENSON
©EBL/BBCWL.　© PINGU

プリント倶楽部おらがらんどVER.2
テレビCMでも
復活!
ほのぼのフレーム
第2弾



© Nitto

プリント倶楽部タピオカ
原田治氏の
人気キャラクター
「タピオカ」
サマーテイストの
フレームです



© OSAMU HARADA

プリント倶楽部パンシェル
文具や小物も
人気急上昇!
プライズ景品も
発売中です

※デザインは開発中のものであり、
実際の商品とは異なる場合があります。



© HORY'S

大好評のディズニーシリーズ、多機種展開で売場の活性化に!

プリント倶楽部ディズニーキャラクターVER.4



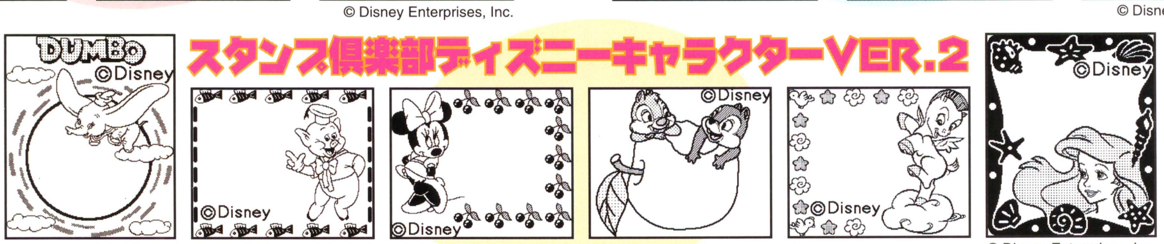
© Disney Enterprises, Inc.

カレンダー倶楽部ディズニーキャラクター



© Disney Enterprises, Inc.

スタンプ倶楽部ディズニーキャラクターVER.2



© Disney Enterprises, Inc.

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社3号館	東京都大田区東糀谷2-12-14	電話03(5737)7539(国内販売部)
		電話03(5737)7541(AM関連機器販売部)
		電話03(5737)7544(アミューズメント海外事業本部)
		電話03(5737)7523(アミューズメント施設事業本部)
		電話03(5737)7528(アミューズメントテーマパーク事業部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6843(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)

セガのインターネット・ホームページ
「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

AM春秋

6月●JUNE

レジャー白書、実体調査、利用者調査は貴重な財産
（顧客の変化が見えてくる）



㈶余暇開発センターによる「レジャー白書98」が発表された。（詳細は特集参照）何よりも市場規模5130億円（前年比10・9％減）に、業況の厳しさを思い知る、というのが読者の共通の実感だろうか。

ところで、特集での分析は前年（96年）との比較が基本だが、視点を変え、10年前（87・昭和62年）と比較してみるとこうだ。◎参加人口1150万人→2500万人、◎参加率12・0％→23・4％（男性16・9％→25・5％、女性7・0％→21・4％、◎年間平均活動回数10・8回→12・4回、◎年間平均費用7200円→1万円、◎1回当たり費用670円→810円、◎参加希望率3・9％→10・3％、◎市場規模3260億円→5130億円、・・・となる。全ての数字が著しい増加だ。

昭和62年は、「法規制とFCブーム」のダブルパンチで、AM業界がドン底にあった年だが、この10年前と比較すれば現状はまだ・・・と言うつもりではない。下に性・年代別参加率を10年前と並べて表にしたが、87年の調査対象10代は97年には20代に、20代は30代に成長している。（矢印で示した見方ができる。また、％の大小だけでなく、各年代の総人口から各年代の参加人口を導き出すことも必要かと考えたりもする）

AM業界には「AM産業界の実態調査」や「ゲームセンター利用者調査」もある。それぞれの調査を「前年比でなく、数年の間隔をおいて比較分析」し、かつ「3つの分析をミックス」することにより、AM施設の顧客の変化が鮮明に見えてくるだろう。宿題としたい。

性・年代別余暇活動参加率の特徴

（単位：％）

		全体	男性							女性						
			男性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	女性全体	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上
ゲームセンター、ゲームコーナー	'97	23.4	25.5	63.6	56.9	36.9	18.1	4.0	1.2	21.4	45.4	48.0	38.3	12.2	3.0	1.1
		↑	↑		↗	↗	↗	↗	↗	↑		↗	↗	↗	↗	↗
	'87	12.0	16.9	56.7	41.3	13.0	8.7	1.9	0.7	7.0	15.9	19.6	6.7	2.1	0.7	1.0
テレビゲーム（家庭での）	'97	30.2	34.9	78.8	62.9	49.5	31.7	10.2	8.0	25.8	61.5	47.4	38.6	19.9	10.6	3.8
		↑	↑		↗	↗	↗	↗	↗	↑		↗	↗	↗	↗	↗
	'87	25.1	28.6	68.0	47.9	35.9	27.0	6.8	2.2	21.6	46.8	40.2	27.2	13.7	7.1	2.5

（月刊コインジャーナル）

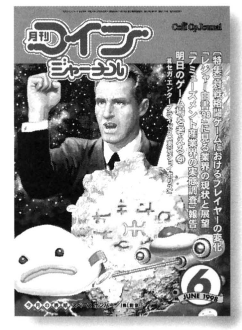
今月の表紙

JUNE

SPACE BOMBER™

スペースボンバー

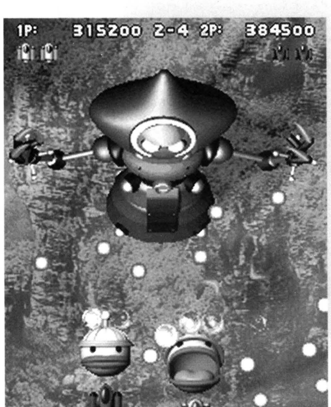
「スペースボンバー」●㈱彩京

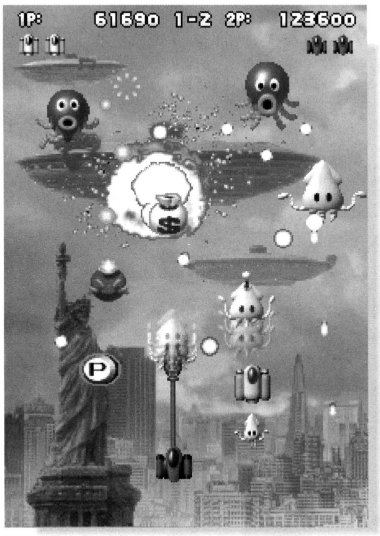


シューティングゲームとしてのシステム・バランスをしっかりと作りあげ、そこに実在した戦闘機や独自のキャラクターによってゲームを彩り、幾多の秀作ゲームを生み出してきた㈱彩京（本社・東京、竹村幸弥社長）より、新しいシューティングゲームが登場する。わかりやすい基本ゲームシステム、多彩な攻撃方法、ユニークな世界観とキャラクター、それらを満載したのが今作、「スペースボンバー」である。









シンプルで分かりやすい基本システムに、奥の深い攻撃システムを上手く融合させて生み出されたのがこのシューティングゲーム「スペースボンバー」である。

まず、基本システムだが、固定画面内で自機を操り、登場する敵を全て倒せばステージクリアというシンプルな内容。このようにゲームの基本が非常に分かりやすいため、インストカードなどを読まなくとも10秒ほど画面を見ていればほとんどの人が基本システムを理解できる。「簡単そうだな、とりあえずやってみようかな」という気にさせてくれるのだ。

また、固定画面クリアタイプのシューティングは80年以前に全盛を誇っていた。現在20歳代後半〜30歳代ぐらいの人々には、若い時に触れたゲームを思い出させる懐かしさも持っている。

もちろん、同作は懐古趣味に走っただけの作品ではない。前述した「過去」の良い部分を活かしながら、「現代」のシューティングゲームとして遜色なく楽しめる要素がしっかりと盛り込まれている。それが「キャプチャーシステム」と「リリースアタック」である。

「キャプチャー(捕まえる)システム」とは読んで字のごとく、敵を捕獲するためのシステム。キャプチャーボタンを押してキャプチャーアームを伸ばせば敵を最高3匹まで捕獲することができる(ボスクラスを除く)。そして、その捕まえた敵を攻撃に用いるのが「リリースアタック」である。その方法は至って簡単、ショットボタンを押し続けるだけの俗に言う「ため押し」である。ため押しで敵は自機の前に配置される。そこでボタンから指を放して「ため押し」をやめると配置された敵がリリース(放たれ)されて、今度は、敵を攻撃してくれるのだ。しかも、リリースアタックには効果が2種類あり、ひとつは自機が停止している時にリリースして他の敵に当たると大きく爆発、ダメージを与える「アトミックリリース」。



もうひとつは、自機が移動中にリリースして、各敵固有の攻撃を行なわせる「パーソナルリリース」である。同作に登場する敵はそれぞれ独自の攻撃方法を持っており、自機の前でレーザーを発射する、ゆっくりと進みながら弾をばらまく、画面中央で壁となって弾を防ぐなどなど、捕まえてリリースした敵によって様々な攻撃が展開される。最初の頃のプレイでは敵を捕まえて、その攻撃方法を確かめるのが楽しみとなるだろうし、慣れてくればプレイヤーそれぞれで自分が扱いやすい敵を選ぶようになるなど、奥の深い遊び方が可能となる。



また、先程「ため押し」で敵を自機の前に配置すると述べたが、この状態だと敵がバリアの役目となり敵弾から自機を守ってくれる。リリースアタックと併せ、「ため押し」という単純な操作だけで非常に幅広い攻守システムを持たせているわけだ。

尚、面構成は全24ステージで1ステージ約1分程度をプレイ時間として調整されており、プレイヤーとしてはサクサクと進んでいく感覚になる。見た目の分かりやすさ気軽さと相まって、初心者にもプレイしやすいシューティングゲームとなるだろう。

価格未定、7月上旬発売予定

ENTS

月刊レジャージャーナル 6月号

CONT

今月の表紙




パワーアップしたジョイスタンド
JOY STAND Super
TM ジョイスタンドスーパー 特許出願中
スーパーな遊びに
あなたはもう
まっしぐら。
これであなたもスーパーだっ!
大好評により「コンバージョンキット」発売決定!!
[キット内容]
CPUボード・ロムボード
専用カーテン・PRシール
インストラクションシール・ハーネス一式
仕様:寸法/W955mm×D1,442mm×H1,970mm 重量/約140kg 使用電源/AC100V 50/60Hz
消費電力/約175W 最大電流/2.9A プリント用紙/ノンプリカットシール・Sサイズ 1ロール 200回分
プリント時間/約18秒 モニター/20インチ プレイ所要時間/平均3分
うひょ!
サイドカーテン付き!
サイドカーテンがついたから、
みんなで隣を気にせず
はしゃぎまくれ!!
恥じらい度102%カットに成功。
4つの機能が新登場だぁ~!
"16連写"
最高16ショットの連写ができちゃう
"プチシール"
最高160分割のシールが作れちゃう
"マルチフレーム"
1度に16種類のフレームが選べちゃう
"証明写真"
スピーディーに撮影できちゃう
新感覚アナログ体感プライズゲーム
TIME BARUBON
タイムばるぼん
TM タイムバルボン 特許出願中
2本のアームで挟め!!
落としちゃダメ!!
時間がないよ!!
今日からキミもはさみタガリ。
●「景品を挟んで獲る」が体感できる。
●ゲーム内容が簡単、幅広い客層にマッチング。
●制限時間が20・30・40秒に切り替え可能。
●景品に合わせてアームの取り替え可能。
(数種類のアームを標準装備)
●イタズラ防止のアームロック付き。
仕様:
寸法/W930mm×D915mm×H1,855mm 重量/125kg
使用電源/家庭用AC100V±10V 消費電力/210W MAX310W
定格電圧/100V 使用景品ケース/各種使用可 金庫収容量/100円玉 3,000枚以上
難攻不落の大要塞
TETRA JUNCTION
テトラジャンクション 特許出願中
目指せ!テトラの星。
この坂道を支配しろ!
すべては君のバランス感覚にかかっている。
君はこのバランスを攻略できるか!?
How to Play!
コインをいれてね。
欲しい景品が回って来たら、タイミングを合わせてスタートボタンを押そう。ここで外すとゲームオーバーになっちゃうぞ。
景品がプッシャーに押されて坂を登っていくから落ちないようにレバーを左右に傾けてバランスを取ってね。
景品がゴールに入れば景品が払い出されるよ。途中で落とすと、ゲームオーバーになっちゃうぞ。
集中力を研ぎすませ!
君はもう目が離せない
あせっちゃダメだぞ
タイミングをしっかり
見切って一発勝負!!
仕様:
寸法/W1325mm×D1325mm×H1355mm 重量/150kg 使用電源/AC100V 50/60Hz
消費電力/205W MAX330W 使用景品ケース/φ120カプセル(φ100カプセル) 景品容量/22個



株式会社カプコン®

<国内販売事業部>

●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133

●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701

レンタル事業部／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06)920-3631 FAX.(06)920-3632

札幌営業所／TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731

仙台営業所／TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313

新潟営業所／TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043

関東営業所／TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0736

名古屋営業所／TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119

近畿営業所／TEL.(06)946-4054 FAX.(06)946-7429

岡山営業所／TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193

福岡営業所／TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

NEWS INDEX
ニュースインデックス

セガ社、家庭用新世代ゲーム機「Dreamcast」を今年11月20日に発売

㈱セガ・エンタープライゼスでは、苦戦が続くコンシューマ市場での巻き返しを図るべく、128bitCPUを搭載した新世代TVゲーム機「Dreamcast」を本年11月20日に発売する。同機は米国マイクロソフト社、日立、NEC、ヤマハ、英国ビデオロジック社といった世界有数のIT企業の最新技術を結集して開発。驚異的なインタラクティブCGとハイクオリティーサウンドの融合を実現するとともに、ネットワーク時代に対応する高速通信用モデムの標準装備、バックアップメモリ兼携帯型液晶ゲームとなる「ビジュアルメモリ」採用など、21世紀に向けた新しい遊びの世界を提案する。
<本誌383頁掲載>

セガ社、執行役員制導入を決定、秋元康氏、三枝成彰氏らを取締役に招聘

㈱セガ・エンタープライゼスは5月22日開催の取締役会において、執行役員制の導入を決議した。また、作詞家の秋元康氏、作曲家の三枝成彰氏らを外部取締役として招聘するとを合わせて決定し、同日発表した。

新制度の導入は、急激な技術革新やネットワーク社会の進展など、事業環境の著しい変化に企業として対応していくには、時代の流れを見据えた的確な戦略策定、その戦略に即応できうる組織と企業体質が不可欠であると判断したため。的確かつスピーディーな戦略決定が行なえるよう取締役会は10名とし、その取締役会が決定した経営方針に基づき、業務執行権限を委譲された23名の執行役員が業務執行を行なう。

また取締役会には、より広い視野に立った戦略策定を行なっていく目的で、映像、音楽、出版、通信など同社が強化しなければならない業務分野の各界第一人者を外部取締役として招聘する。取締役候補の10名は次の通り。大川功（代表取締役会長）、中山隼雄（代表取締役副会長）、入交昭一郎（代表取締役社長）、鈴木久司（代表取締役副社長）、廣瀬禎彦（代表取締役副社長・新任）、福島吉治（取締役）、秋元康（取締役・作詞家）、角川歴彦（取締役・㈱角川書店代表取締役社長）、三枝成彰（取締役・作曲家）、園山征夫（取締役・㈱ベルシステム24代表取締役社長）。以上10名と、取締役兼務者を合わせた23名の執行役員が6月26日開催予定の株主総会で承認される予定。なお、今回の執行役員制の導入に伴い小形武徳氏、竹下直慶氏、毛塚敏郎氏、倉澤申氏、デヴィット・ローゼン氏の5名の取締役がグループ会社経営専念のためなどで6月26日付で退任する。また、小形、毛塚の両氏は同社相談役に就任する予定。

㈱フェイスが倒産、負債は約25億円

民間の信用調査機関の調べによると、プライズゲーム機の開発やアミューズメント機器・景品の販売、ロケーション・カラオケ店の運営など、幅広い業務を展開していた㈱フェイス（本社・東京、金谷龍坤社長）が4月30日、2回目の不渡りを出し倒産した。負債は約25億円。同社は1979年10月に設立。当初は業務用ゲーム機の販売を主業務としてきたが、近年、オリジナルのプライズマシンの開発にも力を入れ、「ファンキーサーカス」「ダイゲット」といった製品を販売。97年3月期の決算では41億1500万円の売上げを計上していた。

ゲームの隠しキャラクター・モードを出現させるコマンドを明記した「コマンドポップ」をスタート

ビデオゲームやAM自販機では「隠しキャラクター」や「隠しフレーム」といった要素が盛り込まれているものがよく見受けられます。これは、プレイヤーへのサービスといった面と共にゲーム稼働期間の延長策としてオペレーターにとっても重要な意味を持っています。そこで、本誌ではこれらの隠しコマンドを明記したカラーポップのページを設けました。オペレーター各位に活用して頂ければ幸いです。〈本誌245頁掲載〉

尚、ポップ化を希望されるゲームがあれば、巻末のアンケート葉書にてリクエストをお願い致します。

新・風営適正化法が可決成立、5月8日に公布さる

今国会に上程され、参議院先議で4月10日に可決されていた「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律の一部を改正する法律」が4月30日、衆議院で可決され成立した。

この「新」風営適正化法での8号営業に関わる改正部分は、①震災等による再許可、②法人合併と営業の継承、③特例風俗営業者の認定、④営業時間の延長の四つ。本誌ではその四つそれぞれに対し解説をつけ改正後の条文を掲載する。なお、同法は5月8日に公布され、その後一年以内に施行されるとになっている。
<本誌144 頁掲載>

フジテレビ開局40周年記念「P-kies Wonderland」開催

同局の子供向け人気番組「ポンキッキーズ」をモチーフにしたテーマパークが、8月1日～31日の1カ月間、お台場（レインボータウン特別会場：江東区青海地区及びフジテレビ本社屋）で開催される。

「大人たちも子供たちも"不安"と"自信"を無くしかけている今、大人と子供が心を癒し、自信を取り戻すことができるような新しいコミュニケーションスペースを創造したいと考えました。」というゼネラルプロデューサーの言葉にもある通り、21世紀の子供と大人たちへのメッセージを贈ることを目指して様々なイベントが実施される予定。本社前の青海地区に設けられる会場では、テレビで人気の「ガチャピン」「ムック」「コニーちゃん」「Pちゃん」「きかんしゃトーマス」たちと触れ合える様々なパビリオンが立ち並ぶ。

その他、石井竜也氏が楽曲を提供するイベント『サアカス少年團』やガチャピンがミール宇宙ステーションからメッセージを送る「ガチャピンの宇宙からのメッセージ」などが企画されている。

主催は臨海副都心まちづくり協議会、㈱フジテレビジョン、東京都。動員は延50万人を予定している。

プローバグループのフットサル大会、ふれあいの場として地元で浸透中

㈱プローバ（本社／広島、平本将人社長）を主体とするプローバグループ主催のプローバカップが今年も開催された。

これは「スポーツ」「地域環境保全」「障害者福祉」の3つのテーマで展開する「Think it & Do it」プロジェクトの一環として開催されており、今年で4回目。特に今回はワールドカップ日本初出場を記念して、大会規模を中国5県に広げて行なわれた。

大会期間は4月5日～5月5日までの1カ月。エキスパート部門、フレンドリー部門の計167チームが参加し、広島県代表の「アミサダ」が優勝を果たした。

国際コミックス・ゲーム・アニメーション・エキスポ '98、11月に香港で開催

期間は11月20～23日の4日間。CHINA PROMOTION LTD.の主催により、香港コンベンション・エキシビジョン・センターで開催される。この見本市はその名の通り、コミック、ゲーム、アニメを一同に介したもの。会期中には、マンガ・アニメで世界の先駆者となっている日本を特集した催し「MANGA&ANIME WORLD」や、香港／中国カートーン・アニメ・フェスティバル、児童テレビ娯楽討論会、セミナーなど様々なイベントが行なわれる。

出展等のお問い合わせは、日本代理店の松本産業㈱まで。

問い合わせ先／TEL 03(3668)4788

大規模小売店舗内にある遊技設備備付け営業所、警察庁が発表

警察庁は先頃、平成9年12月末の大規模小売店舗内にある遊技設備備付け営業所数、すなわちSCロケーション数を発表した。発表によると、

◇許可営業所数………「360カ所」（平成8年12月末・396 カ所）
◇許可外営業所数……「1279カ所」（平成8年12月末・1275カ所）
◇合計…………………「1639カ所」（平成8年12月末・1671カ所）

平成8年末に比べ許可店が減少し、許可外店が微増となったが、合計ではここ数年通りの減少傾向という結果が出たことになる。尚、ゲーム機器の備付台数の平均は29・72台（前年29・9）となっている。

特集

空いたままの2P側
～対戦格闘の現状とこれから～



最近次のような声をよく耳にする。

「対戦台での1人プレイが目立つ」

「導入1カ月ほどでインカムがいきなり下がりだす」

どちらも対戦格闘ゲームの動向についての声だ。特定タイトルのことではなく、対戦格闘ゲームというジャンル全般に見られる傾向であり、特に昨年中盤あたりからその傾向は強くなってきている。

なぜ、こうなったのか。

「ブームが終わった」、と言ってしまうのは簡単だろう。

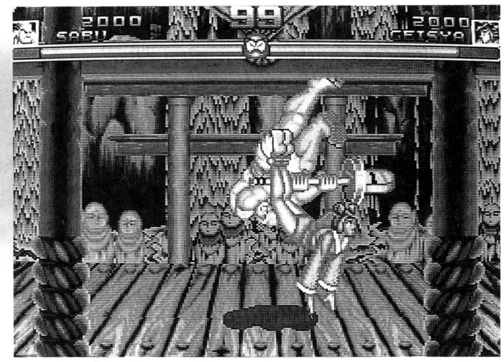
だが、オペレーターにとっては一言で済まされるほど安易な問題ではない。

このような現状であっても対戦格闘がロケーションで占める位置は大きく、欠かせぬ存在であるのは間違いないのだから。

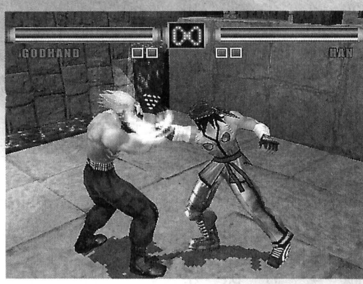
今回の特集では、対戦格闘という一大ジャンルの流れを振り返り、現状を再認識して、そこから、今後、対戦格闘をどのように運用するべきかを模索してみた。













対戦格闘の流れ

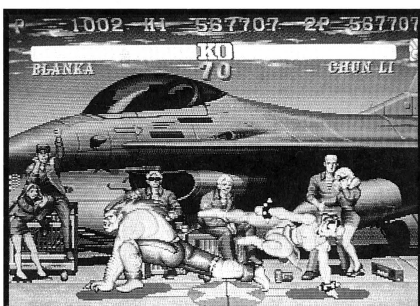
ストリートファイターIIの登場

91年、㈱カプコンより生み出された「ストリートファイターII」（以下ストII）。同作が対戦格闘ブームの幕を開けたことについては今さら詳しく述べる必要もないだろう。

しかし、この時、対戦ブームの隆盛に貢献した人々、意欲的なロケーションスタッフや経営者がいたことに関しては触れておきたいと思う。

今でこそ対戦格闘ゲームの元祖として認知されているストIIだが、登場当初はそれまでのアクションゲームの延長線上にあるゲーム、1人プレイでクリアを目指すものとしてプレイヤーに捉えられ、そのように遊ばれていた。

その後、㈱カプコンから「対戦」が推奨され、ユーザー向け雑誌で「人と戦うこと」の面白さが伝えられると対戦は急激にプレイヤー内に浸透していき、仲間内や友人同士で対戦が行なわれるようになった。そうして対戦の面白さを知ったプレイヤー達は次に、他人と対戦したいという欲求を持ちはじめる。だが、見知らぬ人に声をかける気恥ずかしさなどから、他人に対戦を申し込むプレイヤーは稀であった。



↑ストリートファイターII。すべてはここから始まった

そんな欲求を感じ取ったオペレーターが「それならば」とこうじた手段が対戦専用台の設置である。「対戦専用」「乱入可！」などと書かれたポップを筐体に張りつけ、「この筐体でプレイしている人になら対戦乱入してもいいのですよ」という独自のルールを作り、対戦したいというプレイヤーの心を代弁したのだ。中には対戦希望者に整理券を配り、順番に対戦させていた店舗もあった。この時期ロケではあらゆる手法で新しい遊び方の流布に努めていたのだ。そんな中、対戦格闘ブームの貢献者が現われる。2台の汎用筐体を繋げた通信対戦台である。それまで1台の筐体で行なわれていた対戦の問題点、相手の顔・レバー操作が見える、スペースが狭いなどの煩わしさを一気に解消し、この後、対戦人口は爆発的に増えた。

着目すべきはこの通信対戦台がオペレーターの手で生み出された点である。誰が最初に作ったかは諸説あるため確定できないが、それまでの対戦に「不便さ」を感じていたプレイヤーの欲求を読み取ってオペレーターが自作した通信対戦台が対戦格闘ブームを加速させたのは間違いない。

対戦格闘ゲームの長所を活かし見事運用したからこそ、当時のオペレーション業界は対戦格闘ゲームより多大な恩恵を受け取れたのだ。

対戦格闘だけのロケーション

続く92年、対戦で遊ぶことを主眼において調整されたストIIの続編ストリートファイターIIダッシュ、ストリートファイターIIダッシュターボ（共にカプコン）が発売され、その地位を不動のものとする。多くのロケではストIIシリーズの通信対戦台を主力としていたが、まだ他ジャンルのゲームにも勢いがあった。

対戦格闘の流れ

それが93年に入ると対戦格闘ゲーム一色となる。バーチャファイター（セガ社）、餓狼伝説スペシャル、サムライスピリッツ（共にSNK）といった良質な作品を始め、様々な対戦格闘ゲームが相次いで登場したためである。ストIIシリーズ以外の選択肢を与えられたプレイヤーはこれらのゲームに即座にとびついた。当然、オペレーターサイドもそれに呼応してほとんどのタイトルを導入。極端なところでは設置台の8割以上が対戦格闘だった店舗もあったほど。それまでストIIだけだった対戦格闘がここでジャンルとして確立したとも言えるが、オペレーター内には、「対戦台を置いておくだけで儲かる」という受動的な考えが蔓延して、現況の低迷する要因の一つを作ってしまったことは皮肉な結果といえる。

94年は同ジャンルの転機となった年であろう。バーチャファイター2（セガ社）の登場だ。3Dによるリアルな対戦格闘は新規客開拓と熱狂的プレイヤーの輩出というふたつの偉業を成し遂げ、各地で凄まじい盛り上がりを見せた。他には、ザ・キング・オブ・ファイターズ94（以下KOF）（SNK）やヴァンパイア（カプコン）といったキャラクター性やグラフィックに際立った特徴を持つ作品が誕生し、対戦格闘の細分化が始まっている。

様々な対戦格闘　その結果

対戦格闘の細分化がもっとも顕著に現れたのが翌95年。当編集部が調べただけでも27タイトル（年表参照）が発売されている上、サイキックフォース（タイトー）や鉄拳（ナムコ）などの個性的な作品も目立つ。

だが、既に93年の時ほど勢いはなくなっており、1タイトルあたりのインカムも伸び悩む状態となった。ただ、新作を入れればそれなりに盛り上がりを見せるため、大半のオペレーターはほとんどの対戦格闘を扱った。



↑対戦格闘ゲームを一気に一般層にまで広めたバーチャファイター2

続く96年にも年間24タイトルという大量の製品が市場に投入されているが、前年とは少し様子が変わっていた。オペレーターが買い控えと選別を始めたのである。前年、製品の多さから1タイトルあたりのインカムが落ちたため、確実に売上げが見込める製品だけを購入しようと考えたのだ。これは、とりあえず置いておけば儲かるという時代が終わった事を示している。さらに、各タイトルの稼働期間が短かくなりだしたのもこの年である。製品の方では一身に期待を受けていたバーチャファイター3（セガ社）に前作ほど勢いがなかったことから、対戦不況ムードに拍車がかかってしまった。

オペレーターの買い控えを受けてか、97年は発売タイトル数も減少している。ラインナップを見てみると有力タイトルが名を連ねているのだが、同時に、少し仕様を変更したりキャラクターを増やしただけのバージョンアップ程度の続編が多いのに気付く。このあたりからも各タイトルの落ち込みの早さが伺えるし、逆にそれがサイクルに加速をつけた原因の一つではないかという声もあった。

また、対CPU戦が目立ち、対戦が少なくなってきたのも、この頃からである。

そして今年。5月時点での状況は97年をそのまま引きずっているようだ。オペレーターの間からは対戦不調を嘆く声が上がっている。

対戦格闘ゲーム年表

発売年	タイトル	メーカー
91	ストリートファイターII	カプコン
	餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ
92	ワールドヒーローズ	エーディケイ
	龍虎の拳	エス・エヌ・ケイ
	ストリートファイターIIダッシュ	カプコン
	ストリートファイターIIダッシュターボ	カプコン
	富士山バスター	カネコ
	ダイノレックス	タイトー
93	パーフェクトソルジャーズ	アイレム
	豪血寺一族	アトラス
	機動戦士ガンダム	アルュメ
	ワールドヒーローズ2	エーディーケイ
	サムライスピリッツ	エス・エヌ・ケイ
	餓狼伝説2	エス・エヌ・ケイ
	餓狼伝説スペシャル	エス・エヌ・ケイ
	スーパーストリートファイターII	カプコン
	マーシャルチャンピオン	コナミ
	バトルクロード	彩京
	バーニングライバル	セガ・エンタープライゼス
	ダークエッジ	セガ・エンタープライゼス
	バーチャファイター	セガ・エンタープライゼス
	ファイターズヒストリー	データイースト
	ナックルヘッズ	ナムコ
	ドラゴンボールZ	バンプレスト
	タオ体道	ビデオシステム
94	豪血寺一族2	アトラス
	ワールドヒーローズJET	エーディケイ
	痛快ガンガン行進曲	エーディケイ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ94	エス・エヌ・ケイ
	真サムライスピリッツ	エス・エヌ・ケイ
	龍虎の拳2	エス・エヌ・ケイ
	スーパーストリートファイターIIX	カプコン
	ヴァンパイア	カプコン
	X－MEN	カプコン
	大江戸ファイト	カネコ
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ・エンタープライゼス
	バーチャファイター2	セガ・エンタープライゼス
	カイザーナックル	タイトー
	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト
	ドラゴンボールZ2	バンプレスト
95	豪血寺外伝　最強伝説	アトラス
	ワールドヒーローズパーフェクト	エーディケイ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ95	エス・エヌ・ケイ
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ
	リアルバウト餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ
	餓狼伝説3	エス・エヌ・ケイ
	風雲黙示録	エス・エヌ・ケイ
	ヴァンパイアハンター	カプコン
	サイバーボッツ	カプコン
	ストリートファイターZERO	カプコン
	ストリートファイター　ザ　ムービー	カプコン
	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン
	ジャッキーチェン	カネコ
	ドラグーンマイト	コナミ
	ギャラクシーファイト	サンソフト
	バーチャファイター2.1	セガ・エンタープライゼス
	ファイティングバイパーズ	セガ・エンタープライゼス
	サイキックフォース	タイトー
	闘神伝2	タカラ
	アベンチャーズインギャラクティックストーム	データイースト
	水滸演武	データイースト
	鉄拳	ナムコ
	鉄拳2	ナムコ
	鉄拳2 Ver. B	ナムコ
	ソウルエッジ	ナムコ
	ソウルエッジ Ver. B	ナムコ
	天外魔境真伝	ハドソン
96	グルーヴオンファイト	アトラス
	ストリートファイターEX	アリカ
	ニンジャマスターズ	エーディケイ
	龍虎の拳　外伝	エス・エヌ・ケイ
	サムライスピリッツ天草降臨	エス・エヌ・ケイ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ96	エス・エヌ・ケイ
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	エス・エヌ・ケイ
	風雲スーパータッグバトル	エス・エヌ・ケイ
	ウォーザード	カプコン
	エックスメンVS.ストリートファイター	カプコン
	スターグラディエイター	カプコン
	ストリートファイターZERO2	カプコン
	ストリートファイターZERO2アルファ	カプコン
	神凰拳	ザウルス／システムビジョン
	わくわく7	サンソフト
	ソニック　ザ　ファイターズ	セガ・エンタープライゼス
	バーチャファイター3	セガ・エンタープライゼス
	バーチャファイターキッズ	セガ・エンタープライゼス
	ラストブロンクス	セガ・エンタープライゼス
	サイキックフォースEX	タイトー
	ファイターズインパクト	タイトー
	闘姫伝承	テクモ
	デッドオアアライブ	テクモ
	ブレイカーズ	ビスコ
97	ストリートファイターEX Plus	アリカ
	ブラッディロア	エイティング／ライジング
	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	エス・エヌ・ケイ
	月華の剣士	エス・エヌ・ケイ
	侍魂	エス・エヌ・ケイ
	ストリートファイターIII	カプコン
	ヴァンパイアセイバー	カプコン
	ヴァンパイアセイバー2	カプコン
	ヴァンパイアハンター2	カプコン
	マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター	カプコン
	ポケットファイター	カプコン
	ストリートファイターIII　セカンドインパクト	カプコン
	私立ジャスティス学園	カプコン
	ファイティング武術	コナミ
	ファイティング武術セカンド	コナミ
	バーチャファイター3tb	セガ・エンタープライゼス
	ファイターズインパクトA	タイトー
	鉄拳3	ナムコ
98	ストリートファイターEX2	アリカ
	リアルバウト餓狼伝説2	エス・エヌ・ケイ
	マーヴルVS.カプコン	カプコン
	スターグラディエイター2	カプコン
	バトルトライスト	コナミ
	堕落天使	彩京
	ファイティングバイパーズ2	セガ・エンタープライゼス
	エアガイツ	ドリームファクトリー／スクウェア／ナムコ

今、対戦格闘がロケーションにおいてどのような位置にあるのか。オペレーター諸氏は肌で直接感じていることであろうが、現場の声とデータからもう一度再認識してみたい。

-Interview-



現場からの声

GAME POINT シャトーEX

チーフ・澤村　亘氏

ロケーションスタッフ歴はアルバイトも含めて9年になるベテラン

――対戦格闘のお客の動向は如何でしょう。

澤村　新陳代謝が正常に行なわれていないですね。年齢を重ねてゲームから離れる層に対して、入ってくる層が少なく、徐々にシェアが狭まっています。実際、対戦している人の数は減っていますから先細りです。

それと、新しいゲームはマニアしかついてこれないみたいですね。新しいプレイヤーが参入していません。

――インカム的にはどうでしょう。

澤村　減っています。最初はいろんなゲームが出て密度が薄まっただけかと思ったんですが、格闘ゲーム全体の稼働時間で見ると昔より少ないんですよ。全盛期では1日フル稼働していましたが、今は時間帯によってかなり差があります。

――サイクルの早さについては如何でしょうか。

澤村　元々、そういう動きはあったと思います。昔は種類が無かったので惰性でやっていたのか、今は選択肢が多いですから、すぐに新しい対戦格闘に目移りするのでしょう。

ただ、昨年中頃からそういった傾向がより強くなってきたのは確かです。

SNKさんの製品は昔からその傾向があったんですがソフト自体が安いですから短期稼働で回収する形で運用できますし、その中から長期稼働するものも出てきます。これがセガさんの製品だったりすると辛いですね。

それと、似たような内容や続編モノが多すぎるのも原因でしょう。メーカーとしては出せばそれなりに売れるし、我々も新作が無いと辛いから買ってしまう。ところがプレイヤーが「これ前と同じやで」と気づけばすぐに飽きられてしまい、その基板は終わりです。こうなると損するのはオペレーターだけなんですね。

――「対戦」そのものについてはいかがですか。

澤村　これも減ってます。全くやっていないわけではありませんが、一頃に比べれば下降線を辿っていますね。仲間内、グループ内だけで対戦を楽しむというのも目立つようになりました。

――慣れたゲームしかやらないという傾向が強いようですが。

澤村　2D系の人というのは3D系がダメなようですし、またその逆もそうです。初心者と同じで勝てないゲームをわざわざやろうとは思わないでしょうから。

シューティングと同じ道を歩んでいるんじゃないでしょうか。難しくなって難しくなって、気がつけばやっているのは一部のマニアだけ。で、そうなるとインカムも上がりませんからオペレーターも新しい基板が買えなくなりますよ。

いまさらですが、我々にも問題があったんでしょうね。プレイヤーの声をちゃんと聞いてメーカーに伝える、或いは意見するなど、出来ることはあったと思います。

再認識

SAMPLE DATA

サンプルデータ



下のデータは関東・駅前中型ロケの96年12月～97年11月の対戦格闘ゲーム稼働状況である。

1年間で購入、稼働していたのは21タイトル。ただし、その内6タイトルはそれ以前より継続して稼働していた。鉄拳3やMSH VS. SFといったビッグタイトルを除いた製品は1～3カ月で順次入れ替わっており、対戦台からシングル台へと移行している。各稼働状況を伺ってみると、多くの製品が1～2カ月でインカムが落ちだしていたとのこと。シングル台はタイトルによって売上げにばらつきがあるが、中には「固定ファンへのサービス」と割り切って置いていたものもあるようだ。

ゲーム名		期間
サムライスピリッツ天草降臨	(対戦)	('96/10/22) ～ '97/ 4/01
	(シングル)	'97/10/22 ～ '97/ 5/03
	(シングル)	('96/10/22) ～ '97/ 2/26
ストリートファイターZERO2α	(シングル)	('96/12/28) ～ ('97/ 9/19)
ウォーザード	(対戦)	('96/12/13) ～ '97/ 1/29
	(シングル)	'97/ 1/29 ～ '97/ 4/10
デッド オア アライブ	(対戦)	('96/11/29) ～ '97/ 3/01
	(シングル)	'97/ 3/01 ～ '97/ 4/30
バーチャファイター3	(対戦)	('96/10/12) ～ '97/ 9/25
X-MEN VS. ストリートファイター	(対戦)	('96/ 9/12) ～ '97/ 5/29
	(シングル)	'97/ 5/29 ～
ストリートファイターEX	(対戦)	('96/12/28) ～ '97/ 5/29
	(シングル)	'97/ 5/29 ～ '97/ 6/12
ラストブロンクス	(シングル)	('96/ 6/16) ～ '97/ 3/01
バーチャファイター2.1	(シングル)	('96/ 6/16) ～ '97/ 5/03
リアルバウト 餓狼伝説 スペシャル	(対戦)	'97/ 1/29 ～ '97/ 6/12
	(シングル)	'97/ 5/03 ～
ストリートファイターⅢ	(対戦)	'97/ 3/01 ～ '97/ 7/02
	(シングル)	'97/ 7/02 ～ '97/10/02
鉄拳3	(対戦)	'97/ 4/01 ～
ヴァンパイアセイヴァー	(対戦)	'97/ 6/29 ～ '97/ 7/24
	(シングル)	'97/ 7/24 ～ '97/ 9/30
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	(対戦)	'97/ 7/26 ～
	(シングル)	'97/ 7/26 ～
マーブルスーパーヒーローズ VS. ストリートファイター	(対戦)	'97/ 7/24 ～ '97/12/06
	(シングル)	'97/12/06 ～
ポケットファイター	(シングル)	'97/ 9/19 ～ '97/12/06
バーチャファイター3tb	(対戦)	'97/ 9/25 ～
ヴァンパイアセイヴァー2	(対戦)	'97/ 9/30 ～ '97/11/28
	(シングル)	'97/11/28 ～ '97/12/20
ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	(対戦)	'97/10/16 ～
月華の剣士	(対戦)	'97/11/28 ～
私立ジャスティス学園	(対戦)	'97/12/05 ～

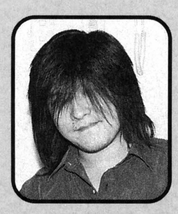
プレイヤーの現状

今一つ盛り上がりに欠けるプレイヤー、空席の目立つ対戦台。猫も杓子も対戦に明け暮れていたあの時代、対戦ブームから何が変わったのか。アーケードゲーム雑誌「ゲーメスト」編集長・石井ぜんじ氏、第一編集部課長・猿渡雅史氏の両氏に今の対戦格闘ゲームとプレイヤーについてお話を伺った。



㈱新声社 ゲーメスト
編集長・石井　ぜんじ 氏

-Interview-



㈱新声社 ゲーメスト
第一編集部 課長・猿渡　雅史 氏

数が増えてプレイヤーが分散化

―　今の対戦格闘を取り巻く状況とプレイヤーについてどう見られていますか。

石井　対戦はそれなりに行なわれているとは思うのですが、次々と新作が出てくる現状では、「頑張ってこの対戦格闘ゲームをプレイしても、どうせ2～3カ月したら新しいのが出てくるんだから」という意識がプレイヤーにあるようです。

　対戦格闘というのは年に何本も必要ないと思うんですよ。ストⅡの頃はそれだけでしたし、バーチャ2の時代でもそれがメインで立っていました。今は、主軸はないんですが数は多い。それで対戦格闘が流行ってないように見えるんですけど、数を絞って見れば充分やっているはずです。

　ただ、数が増えてプレイヤーが分散化しているという面があり、分散化すると余計にやる気がなくなるという部分があります。やはり対戦というのは一つのゲームに人が多くつけばつくほど盛り上がります。皆で一つに集中するほど相乗効果を生むものですから、それが複数もあると逆にマイナス効果になってしまうのです。

猿渡　ウチが大会を開かなくなっているのもその辺りに理由があります。今は、バーチャをやる人、鉄拳をやる人、SNK系をやる人、カプコン系をやる人に分かれてしまっています。

石井　何でも見慣れてくるというのがあると思うんですが、対戦格闘はそうなる前に盛り上がってしまった。で、メーカーもプレイヤーもそれしか見なくなって、作らないし遊ばない。それで他のジャンルの芽を摘んでしまっている。ちょうどシューティングが落ち込んだ時期と対戦が出てきた時期というのがあってタイミングよく入れ代わった感じですね。

―　シューティングの落ち方と、今の対戦格闘の落ち方が似ているという話もあるのですが。

石井　それは似てますよ。ずっとやっている人間にはそれまでの蓄積があるじゃないですか。シューティングも対戦格闘もある程度慣れれば少しぐらい変わってもついていける。ただ、そうすると新しい人が入ってきてもスタートで差をつけられてる。今の対戦ゲームに今から入っていってついていけるのか勝てるのかって不安はあるでしょう。

人に負けるということ

猿渡　シューティングが面白くないという感覚と、対戦が面白くないという感覚では、対戦の方が人を突き放す力が強いと思うんですよ。シューティングは個別に難しい作品があるだけで、ゲーム全体が面白くない、ゲーセン自体がつまらないというレベルまでは直接的な結びつきはなかったでしょう。ですが、対戦はコンピューターに負けるんじゃなく、人に負けるわけですから。

石井　人に負けるというのは辛いところがあります。コンピューターに負けるなら人に見えないところでやって「ダメかな」で済みますが、人に負けるとショックが大きいですね。

猿渡　新作を初めてやって戸惑っているうちにバカスカやられて気がつけばもう終わり、で思うのは、「なんだよこのゲーム」って。これでは対戦ゲーム嫌いになるのも当たり前。

　人、人的なものに負けるとその場所にいること自体がなんとなく嫌だなあって感じもありますし、大げさですが、萎縮する雰囲気っていうのがありますね。

―　確かにゲーム慣れしていない人がいきなりその状況に遭遇したら2度とやらないでしょう。そのためにも対戦台と共に練習台を置くという所もあるんですが、予算的に同じものを2枚買えない、買えても2枚とも対戦台にしてしまうというのが実情なようです。

石井　それが今、必要なことなんでしょうね。わかっていらっしゃるオペレーターの方も多いと思うんですが。

―　最近、一人プレイが目立つことについてはどう見られていますか。

石井　入ってもすぐ負けてしまうというのもあるでしょうし、逆に乱入していいのかなという躊躇もありますね。昔、乱入可、不可が表示できるゲームがあったのですが、メーカーやロケは対戦をやってほしいんで無くしてしまった。あれは付けておくべきだったと思うんですが、今となっては対戦してほしいのに入ってきてくれないというのもありますし。

猿渡　乱入されると嫌でしょう、と勘繰ってしまう。最近では、2P側でCPU戦をしていれば乱入してもいい、という風潮というか暗黙の了解もある。

―　それは、プレイヤー間の技術格差が大きくなったということですね。

石井　対戦格闘に対するセンスと蓄積、両方必要ですがやはり蓄積がある人間の方が強い。それで格差がついてしまった。ただ、中～高校生でも入ってきている人達はいますよ。家庭用で馴らしているんでしょうね。

猿渡　今入ってくる人は確実に上手いっていう傾向があって、昔気質のゲーマーが追い出されることもあります。これが新陳代謝ならいいんですけど、新陳代謝というレベルじゃないですね。

　極端なことを言えば、昔からやっていて蓄積したものを持っている人と、若い中高生で鋭敏な卓越した手さばきを持っている人だけでやっているところには誰も入れない。一般客はまず無理です。

石井　マーヴルVS.カプコンなどは若い人が上手い。ゲームの性格が若干変わってきたのもあるんですが、連続技重視のゲームに慣れている人には、駆け引き重視のゲームは物足りないようです。

―　抜けていく人数に比べ入ってきている人数が少ないと感じるのですが。

石井　それはどうでしょう。単純に子供が少ないというのもありますし。

　しかし、そろそろ対戦格闘ゲームもいきずまっているのでしょうね。正直言ってウチも実感するところはあります。

猿渡　対戦格闘が出てもう8年ですから。

石井　今でも、絞ればそこそこ売れているはずだと思いますが、いっぱい出してしまうと損ですね。折角できがよくても埋もれちゃう可能性があるし。

猿渡　プレイヤーもメーカーもロケーションも意識を変えていかないと辛いんじゃないかなというのもありますね。

キーワード KEY WORD

①対戦はそれなりに行なわれている

確かにまだまだ対戦は行なわれているし、人対人という対戦そのものの魅力が無くなったとは言いがたい。だが、盛り上がりに欠けるのも確かである。

②今は、主軸はないんですが数は多い

様々な要素はあるが、これが現状の最大要因であろう。

③バーチャ系をやる人～分かれてしまっている

大きく分ければ2D系と3D系の2系統だが、さらにメーカー毎や作品毎へと分散化している。また、別の視点から見るとゲーム性重視のゲーマーと、キャラクター性重視のゲームファンにも分けられる。

④「なんだよこのゲーム」

基本的にゲーム自体に罪はなく、その人と対戦相手の技術差が原因なのだが大抵のプレイヤーはゲームのせいにしてしまい遊ばなくなる。ただし、バランス調整を欠いたり、異常に強いキャラクターがいた場合は、このように言われても仕方ない。

⑤乱入していいのかなという躊躇

この件、人との対戦が嫌だから、負けたくないから、という意見が大半を占める中、一部の上手いプレイヤーからは氏と同様の意見がでていた。

では、こういった対戦格闘を取り巻く現状を制作サイドはどう見ているのか。㈱アリカ代表取締役社長・西谷亮氏にお話を伺った。

-Interview-

制作サイドの考え



㈱アリカ
代表取締役社長・西谷　亮氏

ブームは過ぎ定着した

―― 対戦格闘の現状についてどうお考えでしょうか。

西谷 現状として対戦格闘の一ブームは過ぎたなと実感しています。ただ、ジャンルとして定着しているのではないかと思っています。

そのような状況でアリカとしてどんなゲームを作るのかと言われれば、今のところ当社の強みは対戦格闘だと思っていますので、そのつもりで手掛けています。

―― 対戦格闘の推移についてはどのように見られていますか。

西谷 まず、ストIIが登場して8年が経過していますから、ブームとしては充分に持ったのではないでしょうか。

ブームが起こり1年過ぎた頃から種類が増え沢山出てきて、これはゲームに限らずどこでも起こることだと思うのですが、淘汰されていったのではないかと。で、その中から本質的に良いものであるとか、絵的に素晴らしいものとか、そういう作品が残り、リリースされる本数も少なくなった印象があります。

大きな質的変化が欲しい

―― プレイヤーの先細り現象についてはいかがでしょうか。

西谷 これには対戦格闘の持っているエネルギー、例えば人を引きつけるものとかが関ってくる思うんですよ。最初出た時はエネルギーも高かったんで皆寄ってきたんですが、今はそのエネルギーが出尽した感じです。

これは将来的な話にもなるんですが、もう少し質的に変換するとか付加価値が付くといった、大きな変化がないと、安定してしまった今以上に拡がるのは難しいのではないでしょうか。

―― 御社としてはいかがでしょう。

西谷 辛いですね。なかなか思い切ったことが出来にくい。

これは、オペレーターの方で出来るのか、或いはメーカーがやるべきかもしれないのですが、例えば通信で何か出来ないかなと。そのぐらいドカンと質が変わらないかと思っているんですよ。

―― 他店舗との通信対戦が出来ればという話もありますが、通信費の問題が大きいですね。

西谷 その辺が、オペレーターぐるみで何か出来ないかなと思うのですが。

それと、他力本願な話ですが、大手メーカーさんに、もうちょっと冒険してもらえたらなというのはありますね。

―― 対戦を好まないプレイヤーについてはどう考えられていますか。

西谷 色々理由はあるのでしょうが、古いタイプのゲーマーは対戦格闘を欲していないのではないかなというのが一つ。もう一つはプレイヤー間のテクニックの格差。最初からゲームやっている人が上手いのは当然で、負けるのが分かってて対戦する人はあまりいないでしょう。それに伴ってシステム自体が複雑になっているというのもその原因の一つですね。

―― その辺は、御社としてはいかに対処されていますか。

西谷 僕のゲームの作り方なんですが、いきなり難しいもの、複雑なものを入れるのは嫌いなんです。難しいものを入れる場合でも説得力というのがいる。出来る限り分かりやすく遊べる。なおかつそれに隠れた、上手い人だけの喜びみたいなのがあるようにと考えています。

―― 単純で、奥が深いものですか。

西谷 それがベストですね。そこが難しいんですが、常に目指してはいますよ。

―― 現在、一部に対戦プレイヤーが集中するロケがあるのですが、どう見られていますか。

西谷 対戦格闘をやる人の中では認知度が高く、晴れ舞台のような存在なのでしょう。そこで勝てばステータスが感じられるとか、すごくいいんじゃないですか。

これは、当社が出来るかどうかは別なんですが、例えばメーカーとオペレーターが組んでメーカー公認のゲーセンなどが出来たらプレイヤーは嬉しいのかなという気はしますね。ゲームに関してもオペレーターさんから公式戦用にこういう設定をゲームに組み込んでおいてほしいとか要望があれば、メーカーで対応することもできますし。

―― 公式設定があれば、段位認定や統一ルールの大会などが可能ですね。

西谷 こういう事をメーカー、オペレーター、プレイヤーが一丸となって皆で盛り上げられたらなと思います。

―― オペレーターサイドに望まれることはありますか。

西谷 ゲームセンターの特色を活かした楽しみが欲しいですね。対戦格闘もロケーションならではの特色だったわけですから。

そこでオペレーターサイドからメーカーに対して何らかの要望があるなら僕はお話したいですし、より大手メーカーさんにはもっと話をしてほしいと思いますね。

ここまでの話で、対戦格闘の現状、今のプレイヤー像が見えてきたと思う。では、その状況に対してオペレーターは対戦格闘をどう扱うべきだろうか。こんな中、対戦格闘ゲームに熱中するプレイヤー達が集まるとあるロケーションがある。この店舗の様子から何かがつかめるだろう。

対策

対策1

JR新宿駅界隈の一角にあるロケーション「新宿スポーツランド中央口店」では、週末、昔よく見た風景に出会うことができる。一つのタイトルで埋められた複数の対戦用筐体。それを取り巻く人々。対戦に決着がつき一人が対戦台から離れれば、それまでゲームを食い入るように見ていたギャラリーの中から挑戦者があらわれ新たな対戦が始まる。その繰り返しが閉店まで続く。そう、あのバーチャファイター2の全盛期によく見られた風景である。

今、同店でこのように人を集めているのがバーチャファイター3tb。優れた対戦格闘ゲームであり評価も高い同作であるが、ゲーム発売から半年が経過した現在、ソフトの力だけでここまで集客を上げるのは難しい。当然そこにはロケーション側の仕掛けが存在する。同店店長・橿原　健氏に話を伺ってみた。

「元々、新宿では〝スポット21〟というバーチャファイター2のプレイヤーが非常に集まる店舗がありました。ところが、バーチャファイター3の稼働後、そこからお客さんが離れているという話を聞きまして、なら、そのお客さん達を当店に引っ張れないかと考えたわけです。具体策としてはバーチャ3の対戦筐体を増やしてコーナーを設け、設定を5本先取制にしました。最初の1～2週間は元からいた常連だけのかなり厳しい状況でしたが、口コミで100円5本先取の事が次第に広まり客数も徐々に増えてきました。今のように盛況となったのは仕掛けてから2カ月ぐらい経ってからでしたね。その中にいわゆる有名プレイヤーがいたのも影響しているようです」

5本先取制では回転率が低下するのは明らかだが、そこを、旨く集客効果に利用したわけだ。だからといって安易に設定を変更するだけではお客は集まらない。もう一つ「お客さんにとって、遊びやすくすごしやすい空間を作ることが必要」と橿原氏は語る。

写真を見てもらえば分かるが同店の対戦コーナーは座席後方にかなりスペースを設け、プレイ待ちの人やギャラリーがゆっくりとゲームを見物できるように配慮されている。さらに、練習用シングル台や、前作バーチャファイター2.1の対戦台を設置した上、コミュニケーションノートまで置いて徹底した快適空間作りに努めている。

回転率の悪い設定、店内にたむろするギャラリー、そのギャラリー用に設けたデッドスペース。旧ゲームの設置。運営、または営業的に見ればマイナス要素ばかりであるが、そのマイナスを踏まえながら、先を見据えた長期的な運営を行なったからこそ、客を定着させるのに成功したのだ。

週末の夜、同店でバーチャ3に熱中していた人達に話を聞いてみたところ、家から1時間かけて来店している人もいた。その理由は、「ここなら確実に対戦が楽しめる」「上級プレイヤーが沢山いるため参考になる」といった実質的な実を得るのが目的のプレイヤーから、「知り合いが集まるから」「みんなバーチャ3が好きなんだなという雰囲気が感じられる」という仲間を求めたり、感覚的な楽しみのために訪れる人もいた。



↑週末夜、同店に集い対戦筐体周辺に集まるバーチャプレイヤー達。



←真剣に打ち込む人、友人と談笑しながらやる人、他人のプレイに感嘆のため息をもらす人、様々な顔を見せるプレイヤー達。彼(彼女)等にとって同店は真剣勝負の道場であり、憩いの場でもある。

さて、ここで先のゲーメスト編集長・石井氏の、「対戦格闘の数が増えてプレイヤーが分散化しており、分散化すると余計にやる気がなくなる。やはり対戦は一つのゲームに人が多くつくほど盛り上がる」という言葉を思い出してほしい。対戦格闘というジャンル全体では確かに分散化があり盛り上がりが欠けている。だが、同店のように特定タイトルのプレイヤーを集め密度を高めれば、局地的に盛り上げることは可能。要は、「あの店に行けばあの対戦格闘ゲームの対戦ができる」（置いてあるという消極的な意味ではない）という安心感を多くのお客に与えることが大事なのだ。

また、㈱アリカの西谷　亮社長は「人が集まる店は晴れ舞台であり、そこで対戦に勝つことはステータスとなる」と語った。人を集めることに成功し、「あの店は○○の対戦が盛んだ」「対戦で強い人がいる」という評判がたてば、後はプレイヤーがプレイヤーを呼んでくれることもあるだろう。

対策2

前ページでは、対戦格闘ゲームの中～上級者を集めることに成功した一例を上げた。ただ、対戦格闘ゲームのプレイヤー、それも特定タイトルのファンをと言うとパイが限られてしまい、他店との奪い合いになってしまうこともある。A店ではバーチャファイター3tb、B店ではマーヴルVS.カプコンのプレイヤーを、というふうに棲み分けできるのが望ましいが、それも具体的には難しいだろう。

そこで、ここからは新規プレイヤーの開拓、新米プレイヤーの育成に着目してみたい。

まず、最初に認識してほしいのは、対戦格闘ゲームの潜在客というのは決して少なくない、ということである。たまにロケに出入りしながらも「難しそう」「自分にはムリだろう」と思いながら、対戦格闘コーナーを一瞥している人は以外に多い。彼（彼女）等にいきなり対戦を進めてもそれは不可能。とりあえずは練習から。そのためにもまず

○練習用シングル台の設置
○初心者用筐体であることをアピール
○難易度を下げる
○プレイのコツやテクニックを書いたポップを貼る

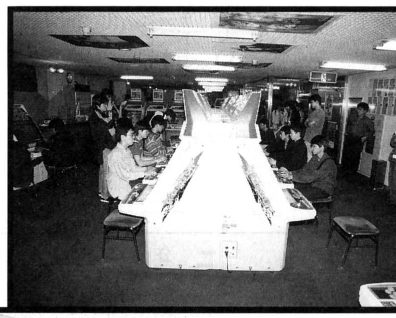
という簡単な事から始めてみてはどうだろう。これらに関しては既に実施されているロケも多数あり、動向を伺ってみた。

「多くはないが、ある程度の練習客がついており、何人かはたまに対戦を行なうようになりました。正直言って儲かりませんが、当店の固定客を増やすことには成功したようです」

次にロケーションスタッフにやる気があるなら、もう少し突っ込んだサービスを行なってみるのもいいだろう。

○新作対戦台の時間限定練習台

入荷したばかりの新作や人気作は対戦台として活用するのが普通だが、新作だからこそ練習したいと思うプレイヤーは多い。そこで、時間を限定して新作を1人プレイ練習用にしてはどうだろう。基板をシングル台へ入れ換えるのは面倒なので通信対戦台の1P側サイドと2P側画面にその旨を告知するポップを貼れば手軽に変更できる。



➔ギャラリーと混雑時の導線確保のため、座席の後ろにかなりの余裕を持たせている。普通ならもう1列筐体が並べられるスペースだ。



🡅こちらは平日6時頃の風景。一応全台に人がついているが、ギャラリーが溢れるほどではない。

○インストラクター

ゲーム内容や操作方法に詳しいスタッフを配置し、お客からの質問に答える体制をつくる。方法は、名札などにその旨を明記して直接聞いてもらってもいいし、質問箱やコミュニケーションノートを設置するのも一つの手だろう。

○ゲーム講習会

特定タイトルの講習会や練習会を開催する。講師は先と同様に詳しいスタッフが望ましいが、常連の上級プレイヤーに頼むのもいいだろう。事前登録制で定期的に催すものだけでなく、人の多い週末にイベント的なノリでいきなり始めて一般客を巻き込んでしまうのも面白い。

○初心者用コーナー

練習用シングル台複数とインストラクターを常備した練習コーナー。注意点として中級者以上が集まる対戦コーナーからは離して設けたほうがいいだろう。

以上については、技術面だけでなく意識的な部分でのフォローも忘れてはいけない。

例えば、対戦格闘に限らずゲーム慣れしていない人は自分のヘタなプレイを他人に見られるのを嫌う。そこで、スタッフが「あなたは初心者なのだからヘタであたりまえ。上手くなるために私がいるんです」といった意識を常に感じさせてあげ、ある種の開き直りを勧める必要がある。

また、練習客同士の連帯感をつくっていくのも効果的。ダイエットなどでも一人でやるより複数でやる方が連帯感が出てきて長続きする。せっかくインストラクターや司会という形でスタッフが介在するのだから、その効果、人的な意識作用は最大限に活用していくべきだろう。

以上、普段話を伺っているオペレーターが実際に行なっている事ややってみようか考えている事、さらに当編集部内で思いついた案などを並べてみた。

対戦格闘ゲームの不調、盛り上がりに欠けるプレイヤー達。そんなところから今回の企画が上がり、各方面への取材を行なった。そしてそれは事実であると再認識する。だが、それと同時に、対戦格闘というジャンルがまだまだロケーションに必要なものであるということも感じとれた。

そういう時だからこそ、対戦格闘ゲームをこれまで以上に活用していく手腕がオペレーターには必要となる。

置いておくだけの時代は終わったことを再認識してほしい。

新「風営適正化法」公布さる

「震災滅失営業所の再許可」「法人合併による地位承継」は6カ月以内試行

5/8

4月号で既報の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律の一部を改正する法律」が今国会に上程されていたが、同法案は参議院先議で4月10日に可決、更に、衆議院で4月30日に可決成立し、5月8日に公布された（同日付官報〈号外第90号〉）。

第4号営業「ダンスホール等」のうち「ダンス教授営業」を規制対象から除外した他、「風俗関連営業」を「性風俗特殊営業」と改め、それを①店舗型、②無店舗型、③映像送信型（インターネット等利用の営業）に分類して規制を強化、更に「受託接客従業者に対する拘束的行為の規制」等、売春事犯を防止するための規制強化が行なわれた。

改正箇所は、主要な改正に関連しての一部改正や削除を含めると多岐にわたるが、ここでは8号営業に関わる主要な4つの改正（震災等による再許可、法人合併と営業の継承、特例風俗営業者の認定、営業時間延長）につき、「改正後の条文」を示し、解説を付記した。

火災、震災等（その者の責めに帰することができない事由）で滅失（廃止）した営業所に再許可の道を開く!!

（許可の基準）

第四条　公安委員会は、前条第一項の許可を受けようとする者が次の各号のいずれかに該当するときは、許可をしてはならない。

（略）

2.　公安委員会は、前条第一項の許可の申請に係る営業所につき次の各号のいずれかに該当する事由があるときは、許可をしてはならない。

（略）

3.　公安委員会は、前条第一項の許可又は第七条第一項若しくは第七条の二第一項の承認を受けて営んでいた風俗営業の営業所が火災、震災その他その者の責めに帰することができない事由で政令で定めるものにより滅失したために当該風俗営業を廃止した者が、当該廃止した風俗営業と同一の風俗営業の種別の風俗営業で営業所が前項第二号の地域内にあるものにつき、前条第一項の許可を受けようとする場合において、当該許可の申請が次の各号のいずれにも該当するときは、前項第二号の規定にかかわらず、許可をすることができる。

一、当該風俗営業を廃止した日から起算して五年以内にされたものであること。

二、次のいずれかに該当すること。

イ　当該滅失した営業所の所在地が、当該滅失前から前項第二号の地域に含まれていたこと。

「第四条」は「許可の基準」を定めた条文だ。第1項で「許可を受けようとする者」につき第一号〜九号で、第2項で「許可の申請に関わる営業所」につき第一号〜三号で、「許可をしてはならない」場合を示すことで規制を行なっている。

同条の旧第3項を第4項に改め、新たなる第3項が加えられた。この条文中の「前条第一項の許可」とは「風俗営業の許可」。「前項第二号の地域」は上で省略したものだが、次に記す。

第四条第2項第二号

二　営業所が、良好な風俗環境を保全するために特にその設置を制限する必要があるものとして政令で定める基準に従い都道府県の条例で定める地域内にあるとき。

右の「地域規制」により住居地域等の地域の種別や学校・病院等からの距離により許可が得られない。

ロ　当該滅失した営業所の所在地が、当該滅失以降に前項第二号の地域に含まれることとなったこと。
三、当該滅失した営業所とおおむね同一の場所にある営業所につきされたものであること。
四、当該滅失した営業所とおおむね等しい面積の営業所につきされたものであること。
4．第二条第一項第七号の営業（ぱちんこ屋その他政令で定めるものに限る。）については、公安委員会は、当該営業に係る営業所に設置される遊技機が著しく客の射幸心をそそるおそれがあるものとして国家公安委員会規則で定める基準に該当するものであるときは、当該営業を許可しないことができる。

法人の合併による許可営業所の新法人による営業承継を明確化!!

（法人の合併）
第七条の二　風俗営業者たる法人がその合併により消滅することとなる場合において、あらかじめ合併について国家公安委員会規則で定めるところにより公安委員会の承認を受けたときは、合併後存続し、又は合併により設立された法人は、風俗営業者の地位を承継する。
2．第四条第一項の規定は、前項の承認について準用する。この場合において、同条第一項中「前条第一項の許可を受けようとする者」とあるのは、「第七条の二第一項の承認を受けようとす

もっとも、8号営業については、昭和60年の新法施行に伴う許可申請に当たり、「規制地域にあっても、法施行以前からある営業所は許可の対象（既得権）」とされたのはご承知の通り。

しかし、この許可も、火災や震災により営業所が滅失すれば、その風俗営業は廃止となり、同じ場所に同じ規模で再建しても再許可を得ることはできなかった。

同規制は特に阪神大震災による営業所の滅失で大きな波紋を呼んだ。AOUでも平成7年7月21日付で警察庁に「阪神大震災をめぐるゲームセンターの動きとその措置について（被災後の営業許可の存続等）」が提出されたところだ。

新3項は、この「再許可」に道を開いたものである。

風俗営業の許可の承継については、「第七条（相続）」の条文があるが、風俗営業者である法人がその合併により消滅する場合の風俗営

る法人」と読み替えるものとする。
3．前条第五項の規定は、第一項の承認を受けようとした法人について準用する。この場合において、同条第五項中「被相続人」とあるのは、「合併により消滅した法人」と読み替えるものとする。

「特例風俗営業者の認定」制度を新設 構造又は設備の変更を「届出書」提出に緩和!!

（特例風俗営業者の認定）
第十条の二　公安委員会は、次の各号のいずれにも該当する風俗営業者を、その申請により、第六条及び第九条第一項の規定の適用につき特例を設けるべき風俗営業者として認定することができる。
一、当該風俗営業の許可（第七条第一項又は第七条の二第一項の承認を受けて営んでいる風俗営業にあっては、当該承認）を受けてから十年以上経過していること。
二、過去十年以内にこの法律に基づく処分（指示を含む。以下同じ。）を受けたことがなく、かつ、受けるべき事由が現にないこと。
三、前二号に揚げるもののほか、当該風俗営業に関し法令及びこの法律に基づく条例の遵守の状況が優良な者として国家公安委員会規則で定める基準に適合する者であること。
2．前項の認定を受けようとする者は、公安委員会に、次の事項を記載した認定申請書を提出しなければならない。この場合において、当該認

業の承継については明確でなかった。この「第七条の二」の追加で「あらかじめ公安委員会の承認を受ける」ことにより地位を承継できることが明確となった。

増築、改築その他による営業所の構造又は設備の変更は8号営業にはつきもの。これについては第九条の1項で、あらかじめ承認を受けることが風俗営業者に義務づけられている（法第九条の1項）（軽微な変更については「届出書」の提出。同第3項）。

この規制の緩和措置として、「特別風俗営業者の認定」制度を新設し、特例風俗営業者については、軽微な変更同様に、「届出書」の提出で済むようにしようというもの。

もっとも、その認定を申請する資格は法第十条の二第一項の第一号から第三号に該当すること（附則の第二条を参照）。

定申請書には、総理府令で定める書類を添付しなければならない。

一　氏名又は名称及び住所並びに法人にあっては、その代表者の氏名

二　営業所の名称及び所在地

三　営業所の構造及び設備の概要

3. 公安委員会は、第一項の認定をしたときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、認定証を交付しなければならない。

4. 公安委員会は、第一項の認定をしないときは、国家公安委員会規則で定めるところにより、申請者にその旨を通知しなければならない。

5. 認定証の交付を受けた者は、当該認定証を亡失し、又は当該認定証が滅失したときは、速やかにその旨を公安委員会に届け出て、認定証の再交付を受けなければならない。

6. 公安委員会は、第一項の認定を受けた者につき次の各号のいずれかに該当する事由があったときは、当該認定を取り消さなければならない。

一　偽りその他不正の手段により当該認定を受けたことが判明したこと。

二　当該風俗営業の許可が取り消されたこと。

三　この法律に基づく処分を受けたこと。

四　第一項第三号に該当しなくなったこと。

7. 認定証の交付を受けた者は、次の各号のいずれかに該当することとなったときは、遅滞なく、認定証（第三号の場合にあっては、発見し、又は回復した認定証）を公安委員会に返納しなければならない。

一　当該風俗営業を廃止したとき。

二　認定が取り消されたとき。

三　認定証の再交付を受けた場合において、亡失した認定証を発見し、又は回復したとき。

8. 前項第一号の規程による認定証の返納があったときは、認定は、その効力を失う。

9. 認定証の交付を受けた者が次の各号に掲げる場合のいずれかに該当することとなったときは、当該各号に掲げる者は、遅滞なく、認定証を公安委員会に返納しなければならない。

一　死亡した場合　同居の親族又は法定代理人

二　法人が合併以外の事由により解散した場合　合口清算人又は破産管財人

三　法人が合併により消滅した場合　合併後存続し、又は合併により設立された法人の代表者

気長にいかなければならない。

次に関連条文を記す。

（許可証の掲示義務）

第六条　風俗営業者は、許可証（第十条の二第一項の認定を受けた風俗営業者にあっては、同条第三項の認定証）を営業所の見やすい場所に掲示しなければならない。

（構造及び設備の変更等）

第九条　風俗営業者は、増築、改築その他の行為による営業所の構造又は設備の変更（総理府令で定める軽微な変更を除く。第五項において同じ）をしようとするときは、国家公安委員会規制で定めるところにより、あらかじめ公安委員会の承認を受けなければならない。

（略）

5　第一項の規定は、第十条の二第一項の認定を受けた風俗営業者が営業所の構造又は設備の変更をしようとする場合については、適用しない。この場合において、当該風俗営業者は、当該変更をしたときは、公安委員会に、総理府令で定める事項を記載した届出書を総理府令で定める添付書類とともに提出しなければならない。

「特別な事情のある地域」と政令で定める基準に従い都道府県条例で定める地域内に限り営業時間を午後一時まで延長!!

（営業時間の制限）

第十三条　風俗営業者は、午前零時（都道府県が習俗的行事その他の特別な事情のある日として条例で定める日にあっては、当該事情のある地域として当該条例で定める地域内は午前零時以後において当該条例で定める時、当該条例で定める日以外の日にあっては午前一時まで風俗営業を営むことが許容される特別な事情のある地域として政令で定める基準に従い都道府県の条例で定める地域内に限り午前一時）から日出時までの時間においては、その営業を営んではならない。

「営業時間の制限」について定める法第十三条の第一項を改正（上の「当該事情のある……………に限り午前一時」が改正された分）。

従来は祭礼等の習俗的行事により各地方条例で午前一時までの時間延長が認められていたが、これに「午前一時まで風俗営業を営むことが許容される特別な

2．都道府県は、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為を防止するため必要があるときは、前項の規定によるほか、政令で定める基準に従い条例で定めるところにより、地域を定めて、風俗営業の営業時間を制限することができる。

事情のある地域として政令で定める基準に従い都道府県の条例で定める地域内」を付加。今後は政令による基準づくりと地方条例が焦点。

（附則）「震災等で滅失の再許可」、「法人合併による地位承継」は6ヶ月以内、他は一年以内に施行

附　則

（施行期日）

第一条　この法律は、公布の日から起算して一年を超えない範囲内において政令で定める日から施行する。ただし、第二条第一項第四号及び第二項の改正規定、第四条第二項第一号の改正規定（「次項」を改める部分に限る。）、同条中第三項を第四項とし、第二項の次に一項を加える改正規定、第七条の次に一条を加える改正規定、第八条の改正規定、第十条第三項の改正規定、第十八条の改正規定、第二十条の改正規定、第二十二条第四号の改正規定、第三十二条第三項の改正規定、第三十九条第二項第五号の改正規定、第四十三条中第四号を第五号とし、第三号の次に一号を加える改正規定並びに第四十九条第一項第二号、第三項第一号及び第六項第二号の改正規定並びに附則第六条の規定は、公布の日から起算して六月を超えない範囲内において政令で定める日から施行する。

新法は5月8日に公布されたが、施行に至るまでには、まず改正法に関する「施行令」や「施行規則」が定められる。

例えば、改正された法第十三条の施行に当たっては、「午前一時まで風俗営業を営むことが許容される特別な事情のある地域とする基準」を政令で定めなければならない。

右の手順を経て施行となるが、その期日を附則第一条で、基本的には「一年以内」とし、「震災等で滅失の再許可」、「法人合併による地位承継」等は「6ヵ月以内」と定めている。

「特例風俗営業者の認定」の対象となる営業者は施行一年目では15年以上許可営業を行なっている者

（特例風俗営業者の認定に関する経過措置）

第二条　この法律の施行の日（以下「施行日」という。）から起算して五年を経過する日までの間における改正後の風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（以下「新法」という。）第十条の二第一項の規定の適用については、次の表の第一欄に掲げる期間の区分に応じ、同表の第二欄に掲げる規定中同表の第三欄に掲げる字句は、それぞれ同表の第四欄に掲げる字句に読み替えるものとする。

一　施行日から起算して一年を経過する日まで	第十条の二第一項第一号	十年	十五年
	第十条の二第一項第二号	十年	五年
二　この表の一の項第一欄に掲げる期間に引き続く一年間	第十条の二第一項第一号	十年	十四年
	第十条の二第一項第二号	十年	六年
三　この表の二の項第一欄に掲げる期間に引き続く一年間	第十条の二第一項第一号	十年	十三年
	第十条の二第一項第二号	十年	七年
四　この表の三の項第一欄に掲げる期間に引き続く一年間	第十条の二第一項第一号	十年	十二年
	第十条の二第一項第二号	十年	八年
五　この表の四の項第一欄に掲げる期間に引き続く一年間	第十条の二第一項第一号	十年	十一年
	第十条の二第一項第二号	十年	九年

法第十条の二により定められた「特別風俗営業者の認定」では、↑同条第一項第一号と第二号にある「十年」につき、第一号については厳しく、第二号については緩和する経過措置が定められている。（施行6年後には法の条文通りとなる）

平成11年6月1日よりプリペイドカードは3000円まで可に!!

8号営業では、「プリペイドシステムのカードは千円迄」とされているが、此度び「3千円迄可」の内示があり、業界団体では来年6月1日実施に向け「要項」を作成した。（371頁参照）

25・26日開催！出展社募集中!!

新たに「センターステージ」を設置！様々なイベントを開催!!

第４回目を迎えた今回から、新たに「センターステージ」を設置。イベントの実施により、従来のカラオケディーラー、オペレーター及びカラオケボックスや酒場などの設置店、並びに新規カラオケ参入見込み顧客などに加え、広く一般利用者の来場も見込まれます。



出展募集要項

■募集小間数：650小間

■出展小間料：
270,000円/小間
（消費税別）

（1小間：4,86m²
間口：2.7m×奥行1.8m×高さ2.7m）

●出展申し込み締め切り
1998年6月5日㈮

テーマ展示&併設セミナー・フォーラム

各出展社の展示とともに、主催者としてのテーマ展示を企画します。また、展示会に併せて、関連併設セミナー・フォーラムを開催します。デイ／ナイト市場におけるカラオケ成功事例、カラオケを取り巻く新しい事業展開、カラオケ複合店舗、顧客サービス・満足度を向上させるためのマニュアル、通信ネットワーク・マルチメディアとカラオケビジネスなど、経営的視点や近未来的視点を盛り込んだテーマを予定しています。





↑ ↗ セミナー、フォーラムの模様



テーマ展示「カラオケ→FOODフェスタ」('97年)

前回実績

■「'97カラオケ・フェスタ」 カラオケ新時代 ニュー・サービス&ニュー・マーケット

●会期：1997年9月24日㈬25日㈭ 10:00am～6:00pm

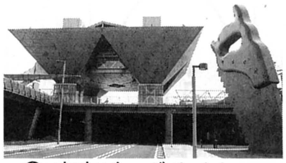
●会場：東京・有明 東京国際展示場 "東京ビッグサイト"西ホール

●同時開催：「カラオケ・セミナー」「カラオケ・フォーラム」

●来場者総数：21,778人('96年：24,718人)

●出展社総数：118社 出展小間数：804小間('96年：102社、701小間)

●'97カラオケ・フェスタ 出展社名一覧



↑ 東京ビッグサイト
(東京国際展示場)

出展

アクティクリエイト
アストニッシュソフト
伊藤忠商事
エイブルコーポレーション
エース商事
エクシング
大阪有線放送社
オオタニコーポレーション
オーディオテクニカ
オリコン
カーメイト
カネコ
ギガネットワークス
キューアル
京たこ
クラレ
グランプリ
グローバルソフトウェア
ケイ アンド ユウ
ケルクセキュリティシステム
コインジャーナル
コスモインダストリー
サンエーフーズシステム
サンタクリエーション
サンモアテック
サンワイズ
シーティーエー
シー・ピー・エル
ジェーケーエー
JTB
シスネット
シバハラ
シャーマン
ジャストコーポレーション
スペースシャワーネットワーク
セガ・グループ
全国カラオケ事業者協会
セントラル
第一興商
タイムウェア
太陽
ティー・シー・ワークス
デンソー
電波新聞社
東信電気
トスコム
ドレミファクラブ
日刊工業新聞社
日建
日光堂
日照
日本カラオケスタジオ協会
日本経済新聞社
日本工業新聞社
日本写真工芸社
日本ブライダルセンター
バーチャルコーポレーション
パイン・クリエイト
ピアソン
BeMAX'Sグループ
ピーロート・ジャパン
ビクターレジャーシステム
VIPグローバル
ボーズ
ライジングドリーム
ラミーコーポレーション

テーマ展示出展

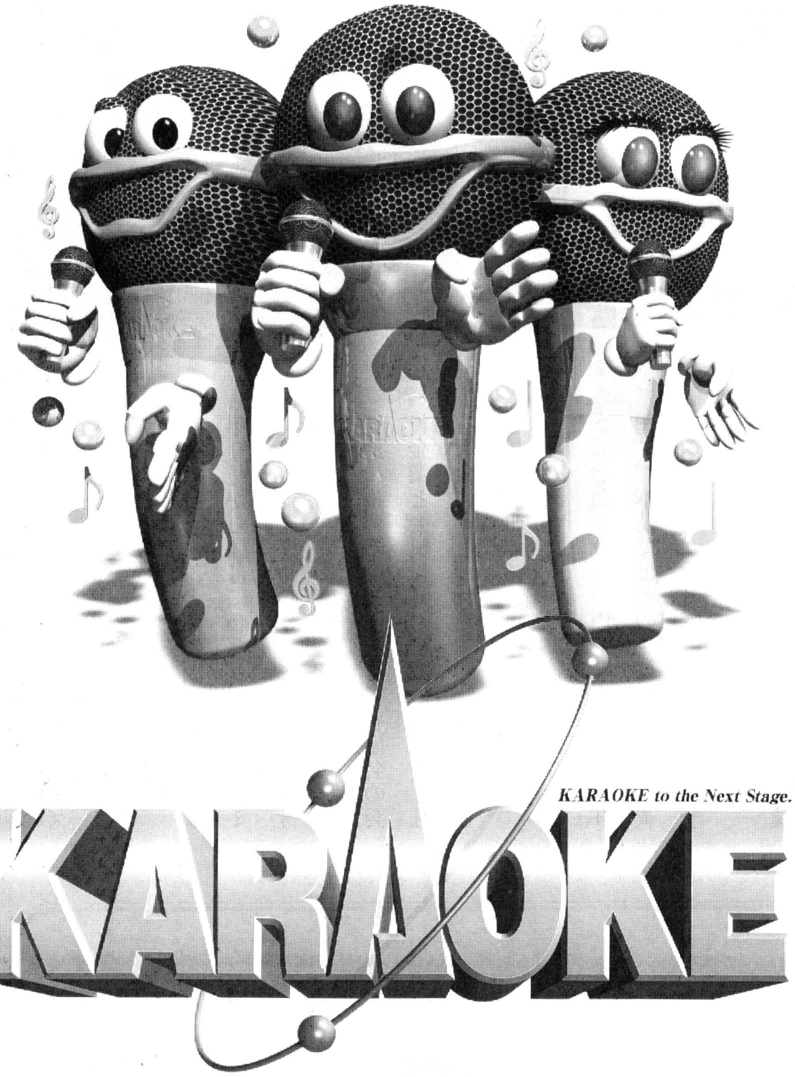
アサヒビール
アサヒビール食品
味の素
伊那食品工業
エバラ食品工業
エム・シーシー食品
大沢加工
大塚薬品工業
カゴメ
加ト吉
キッコーマン
木下商事
キューピー
共立食品
ケンコーマヨネーズ
湖池屋
佐弘商事
サランラップ販売
サンサス商事
昭和産業
新東亜交易
宝酒造
中国パール販売
東亜商事
中埜酢店
ニチレイ
ニチロ
ニッカウヰスキー
日清製粉
日本酸素
日本水産
日本マイセラ
ネスレ日本
ハウス食品
ハインツ日本
日本ヒューブライン
プロカフェフーズ工業
ボンテックにんべん
萬和
メトロ
メルシャン
森永乳業
ユナイテッドディスティラーズジャパン
ユニチカ三幸
ユニ・チャーム
ヨコオフーズ
理研ビタミン
理研ビニル工業
レミー・ジャポン
六甲バター

お問い合わせ先

◎全国カラオケ事業者協会 本部事務局
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-11 目黒西口マンション2号館503号
☎03-3495-5581 FAX:03-3495-5644

◎日本経済新聞社 事業局総合事業部
〒100-8066 東京都千代田区大手町1-9-5
☎03-5255-2847 FAX:03-5255-2860

今年の「カラオケ・フェスタ」は9月



●開催趣旨●

「STEP UP! 拡がるカラオケマーケット」

全国カラオケ事業者協会は、カラオケ産業の秩序ある発展と社会的地位向上を目的に平成6年10月、業界初のカラオケ事業者による全国協議機関として設立致しました。以来、翌年より産業振興に資する催しとして、カラオケ産業の最新設備機器・システム及び関連商品を一堂に紹介する産業展示会ならびに最新のカラオケビジネス情報を提供するセミナーとフォーラムで構成する「カラオケ・フェスタ」を日本経済新聞社の特別協力を得て、開催致しております。本フェスタは、業界の市場拡大ともあいまって開催を重ねるごとに展示規模を拡大して参りましたが、業界全体を見渡せば最近の景気停滞とともに、カラオケマーケットも成熟期を迎えた感があります。こうした中、来たる9月25日、26日の2日間、東京・有明の「ビッグサイト」において開催する「'98カラオケ・フェスタ」は、現状を打破する契機とすべく「STEP UP! 拡がるカラオケマーケット」をテーマに実施致したく存じます。

長年にわたる業界各位のご努力により、カラオケ産業は成長し、昨今、その速度は鈍ったにせよ、さらに多彩なサービス産業との融合などイノベーションが起きつつあります。今こそ潜在するマーケットの掘り起こしを業界あげて実行すべきであると言えるのではないでしょうか。そしてそのためには、多様化するカスタマー・ニーズに対応し得る新業態やサービスがこれからのキーワードとも言えましょう。21世紀へ向けて、さらなるステップアップとなる何かを、ご出展各社と我々事業者が共に手を携え、この「'98カラオケ・フェスタ」を通して模索して参りたく存じます。

つきましては、本展示会の開催趣旨をご理解いただき、積極的な出展をご検討いただきますよう、ここにご案内申し上げます。業界のさらなる発展に向け、ご協力のほど何卒お願い申し上げます。

全国カラオケ事業者協会
会長　毛塚　昇之助

カラオケ産業展示会&セミナー・フォーラム

'98カラオケ・フェスタ

STEP UP!　拡がるカラオケマーケット

◆名称：'98カラオケ・フェスタ
◆テーマ：STEP UP!
拡がるカラオケマーケット
◆主催：全国カラオケ事業者協会
◆特別協力：日本経済新聞社
◆会期：1998年9月25日㊎ 10:00am〜6:00pm
9月26日㊏ 10:00am〜6:00pm
◆会場：東京国際展示場"東京ビッグサイト"西ホール

「'97カラオケ・フェスタ」の模様



〈出展内容〉①業務用カラオケ機器　②各種映像・音響製品　③照明および演出に関する製品　④施設運営・管理システム　⑤マルチメディア関連商品　⑥アミューズメント関連機器　⑦飲食関連商品　⑧その他

「アミューズメント産業界の実態調査」まとまる

AOU/JAMMA/NSA

Flash News

ＡＯＵ、ＪＡＭＭＡ、ＮＳＡの業界３団体により行なわれた「アミューズメント産業界の実態調査」の調査結果が先頃まとまった。

４回目となる今回の調査は、平成９年９月から12月にわたり、業務用アミューズメントマシンの製造、販売、オペレーション及び家庭用ゲーム機器の製造に携わる企業、そして各協会の会員企業と会員以外の企業の１２８８社を対象に行なわれた。回収数は４２８で有効回収数３９４。

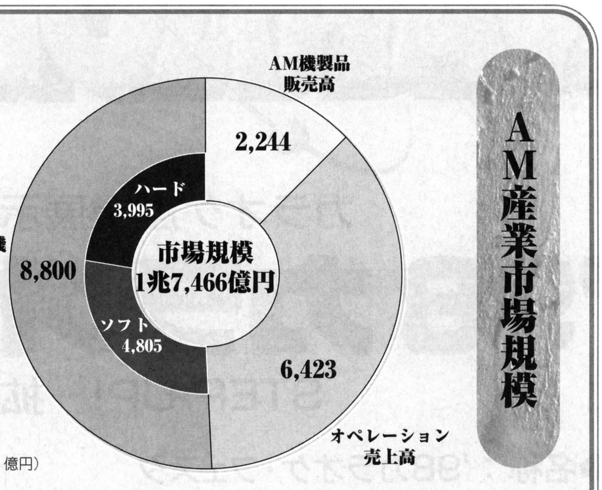
この調査書はすでに発行されているが（会員１０００円／非会員２０００円）、本誌ではその一部を抜粋し掲載する。また、次号では詳細の掲載を予定している。

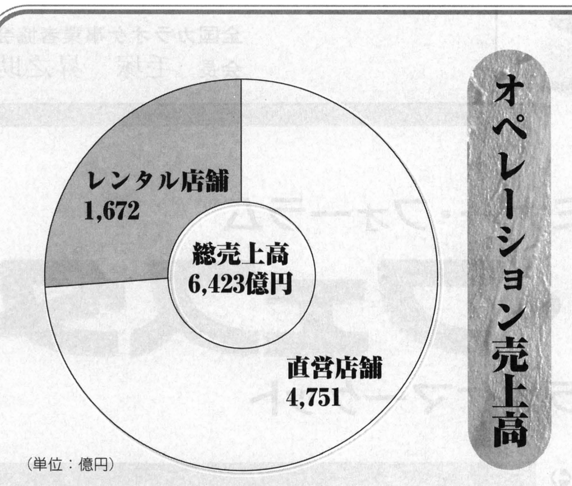
◎アミューズメント産業界の市場規模

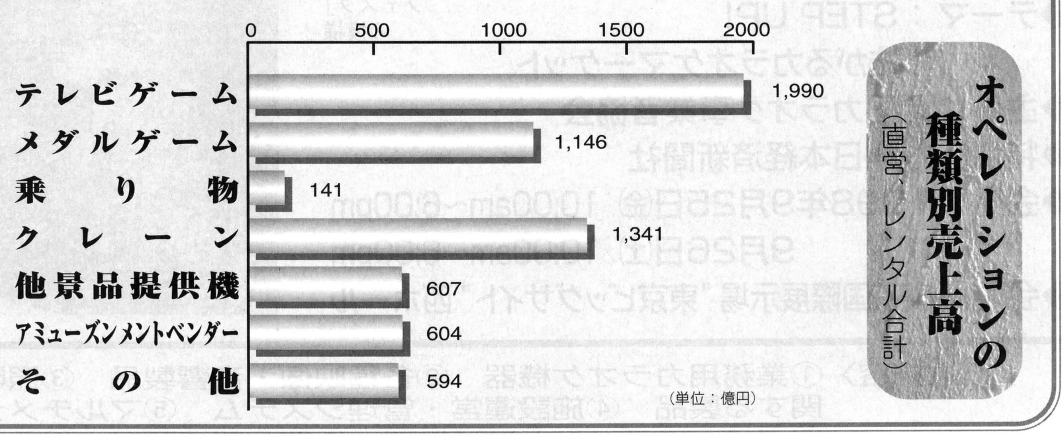
平成８年度の市場規模は１兆７４６６億円。平成７年度（１兆６２２５億円）と比較すると７・７％増。

◎オペレーションの売上高

平成７年度に比べ２・９％増となる６４２３億円。直営店舗、８号対象店舗は増加したが、レンタル店舗、８号非対象店舗は減少する結果となった。種類別売上高で見ると、テレビゲーム、メダルゲームが減少し、乗り物、クレーン、他提供機が増加した。アミューズメントベンダーは今回初登場。



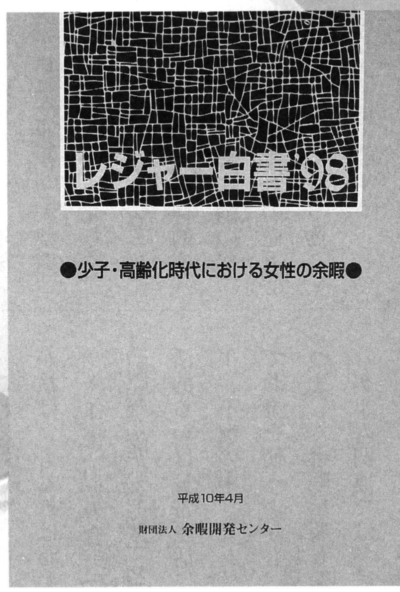




直営：家賃、月極め、歩合契約を問わず、ロケーション（店舗）の運営主体がオペレーターにある場合
レンタル：家賃、月極め、歩合契約を問わず、ロケーション（店舗）の運営主体が相手先にある場合

(財)余暇開発センター「レジャー白書'98」に見るAM業界の現状と展望

平成9年、ゲームセンターの市場規模は、マイナス成長が大幅に進行、10・9%減となる5130億円となり、4000億円台が目前に迫ってきた。



4月27日、(財)余暇開発センター（宮野素行理事長）による「レジャー白書'98」が発表された。同白書は昭和52年の発表以来、今年で22回目となるもの。

白書では日本人の余暇活動を、イ．スポーツ、ロ．趣味・創作、ハ．娯楽、ニ．観光・行楽の4部門に分類しているが、ここでは娯楽部門の「ゲームセンター・ゲームコーナー」を中心に、「カラオケ」、「テレビゲーム（家庭での）」、観光・行楽部門の「遊園地」を加え、それぞれの現状と今後の展望につき考えてみた。また今回は、余暇開発センターの山田紘祥研究主幹にゲームセンター・ゲームコーナーについてのコラムを頂いたのでご紹介する。



「レジャー白書'98」発表会の様子。発表会は4月27日午後1時30分より、余暇開発センター会議室にて開催された。発表説明にあたったのは研究主幹の山田紘祥氏



◆平成9年のレジャー

余暇開発センターでは、去る4月末日「レジャー白書'98」を発表した。同白書によれば、平成9年のレジャーは不況一色。レジャー業界に明るい話題はあまりなかったようだ。

9年は4月からの消費税値上げ、特別減税打ち切りなどが重なって、年後半にかけて景況が極端に悪化。大型倒産、不況、リストラの嵐が吹き荒れた。こうなるとレジャーどころではない。人々に余暇を楽しむ経済的・精神的ゆとりはなく、さまざまな余暇活動の参加人口は減少し、レジャー産業の売上高である余暇市場も大きく落ち込んだ。

余暇活動では、8年から9年にかけて、主にアウトドアレジャーと都市型娯楽の参加人口が大きく減少した。アウトドアレジャーでは、「国内観光旅行」（6270万人↓6080万人）、「動物園、植物園など」（4340万人↓4100万人）、「遊園地」（3660万人↓3560万人）、「ピクニック、ハイキング」（3640万人↓3330万人）、都市型娯楽では、「バー、スナック、飲み屋など」（4340万人↓4260万人）、「ボウリング」（3730万人↓3450万人）、「パチンコ」（2740万人↓2350万人）などの落ち込みが目立った。上位20種目の中で、参加人口が唯一伸びたのは「映画」。「もののけ姫」などの大ヒット作品に恵まれたことや、シネマコンプレックスという新しい映画館の業態が人々にアピールしたためである。

これに対して、前年に比べ参加人口が横ばいもしくはわずかでも伸びたレジャーは、「外食」「ビデオの鑑賞」「園芸、庭いじり」といった、家庭生活あるいは日常生活に密着したレジャー。不況の中、人々はどこかに出かけてお金を使うよりも、日常生活の中でつましく余暇を楽しんだようだ。

ゲーム関連では、「ゲームセンター、ゲームコーナー」が微減（2520万人↓2500万人）、「テレビゲーム（家庭での）」が微増（3200万人↓3230万人）という結果。ともに横ばいともいえるが、増減の方向は都市型娯楽の低迷、日常レジャーへの傾斜という上記の傾向を反映している。

一方、余暇市場も元気がない。平成9年の余暇市場は82兆6490億円であり、平成8年の85兆640億円から2・8％縮小した。長引く不況を背景に、余暇市場も2年連続してマイナス成長となっている。

この余暇市場の中でも、その約3分の2を占める娯楽（アミューズメント）市場の減少が特に大きい。パチンコ市場は10・3％、ゲームセンター市場は10・9％と、ともに2桁の落ち込みである。両者の落ち込みにはそれぞれの事情があるが、共通の背景には極端な消費不況が存在することはいうまでもない。

ゲームセンター市場においては、平成8年にブームとなったプリント倶楽部の反動が大きいようだ。人気機種の不在、ゲームソフトのマンネリ化はここ数年の傾向である。家庭用テレビゲームの好調も、ゲームセンター市場にマイナスの影響を及ぼしているようだ。ボウリング、カラオケ、スキーなども同様の傾向であるが、若者の携帯電話費用の影響も相当に大きい。1月当たり7～8千円となれば、若者レジャーの軒並み低迷もやむを得ないだろう。

ゲームセンター業界で元気なのは、大型商業施設などと複合した大規模店舗。二極化傾向は一段と進展している。

《特別寄稿》　研究主幹　山田　紘祥

「レジャー白書'98」

〜不況でゲームセンター市場も低迷〜

◆レジャー業界で進むネットワーク化

平成9年のレジャー業界においては各業界に共通して、「協業化」「複合化」「情報化」「交流化」という、いわば〝ネットワーク化〟の動きが顕著に見られた。

第1は、同業種のネットワークとしての「協業化」である。自社単独でなく、同業他社と提携・協力することで経営効率を高めながら、より付加価値の高い商品やサービスが供給されている。

旅館・ホテルでは、他の宿泊施設と提携して、顧客斡旋、割引料金設定、無料バス運行などをおこなうところが増えている。中央競馬と地方競馬で、相互馬券発売や交流レースが活発になっている。首都圏の地方競馬場では、相互に場外発売をしたり、共同で電話投票システムを導入したりと協業化を進め、振興をはかっている。九州のテーマパークが協議会を組織し、アジアの観光客をメインターゲットに、九州全体のテーマパークを売り込み、各パーク間の周遊性を高めている。

第2は、異業種のネットワークとしての「複合化」の動きである。異業種と提携・協力し、様々な商品・サービスを複合的に組み合わせたり、複合施設を提供することで、新たな付加価値を創造している。

大規模商業施設に、ホテル、劇場、映画館、ゲームセンター、ボウリング場、レストラン、カラオケルームなどを複合化したまちづくり計画が活発に進められている。パチンコ店やゲームセンター、カラオケなどの施設を複合化し、一大アミューズメント拠点が各地につくられ、集客の相乗効果をあげている。スキーのリフト券と交通費、ホテル、昼食、プール利用等を組み合わせたパック商品がコンビニで販売され、利用が定着している。

第3は、業界と顧客を直接ネットワークするという意味での「情報化」が進んでいる。各種情報ネットワークシステムを活用して、顧客に価値の高い情報を提供したり、予約や購入ができるという利便性を提供して、個人客の開拓に取り組む業界が多くなっている。インターネットによる情報提供や予約システムの導入は、旅館・ホテル、旅行業、鑑賞レジャーチケットを始め、多くのレジャー業界に広がりを見せ、個人需要開拓に活用されている。コンビニエンスストアに設置した専用情報端末によって、交通券、旅行パック、鑑賞レジャーチケットなど、様々な商品・サービスが提供されている。競輪の専用チャンネルがCSデジタル放送で視聴可能になり、電話投票の売上げが急増している。

第4は、顧客どうしのネットワーク化という意味での「交流化」である。顧客どうしの交流・コミュニケーションを促進することで、商品・サービスの新たな付加価値を創造している。

携帯ゲーム・ポケモンは、集めたキャラクターを友人と交換できる点が受けて、また、プリント倶楽部は、写真シールを仲間と交換し収集できることが人気を呼んで、いずれも大ブームとなった。デジタルカメラやデジタルビデオカメラは、携帯性に優れ、撮ったその場で見られるだけでなく、メールで送受信でき、ホームページに貼付できることが通信ユーザーに受けている。ネットワークゲームは、遠隔地の見知らぬプレイヤーと同時に楽しめることで注目され、発売時には長蛇の列が出来た。

長引く不況の中、レジャー業界においてもさまざまな努力が続けられている。ゲームセンター業界においても参考にしたいところだ。

要約

本年の白書には、第1章「日本人の余暇の現状」と第2章「平成9年の余暇関連産業の動向」に加え、特別レポート1「少子・高齢化時代における女性の余暇」が添えられている。

本誌ではまず、白書の冒頭7頁にわたってまとめられている「要約」を掲載した後、当業界関連データを抜粋し分析する。

平成9年の余暇環境は ～"貧乏ヒマあり"～

平成9年の日本人の余暇環境は、不況の中で時短が進み、いわば"貧乏ヒマあり"の状況となった。

平成9年におけるわが国労働者1人当たりの年間総実労働時間（全産業）は1900時間で、前年の1919時間より19時間の減少となった。平成時代に入ってからの年間総実労働時間は、平成6年を底としてここ2年"時長"傾向にあったが、9年には再び減少した。

これは、9年4月から実施された週40時間労働制で所定内労働時間が減少したことと、9年後半から残業時間があまり増えなかったことによる。

一方、9年における全国勤労者世帯の実収入と可処分所得は、対前年で微増となった。しかし、長引く不況、失業率の高まり、先行き不安などが重なって平均消費性向は低下しており、レジャーを含む消費は冷え込んだ。

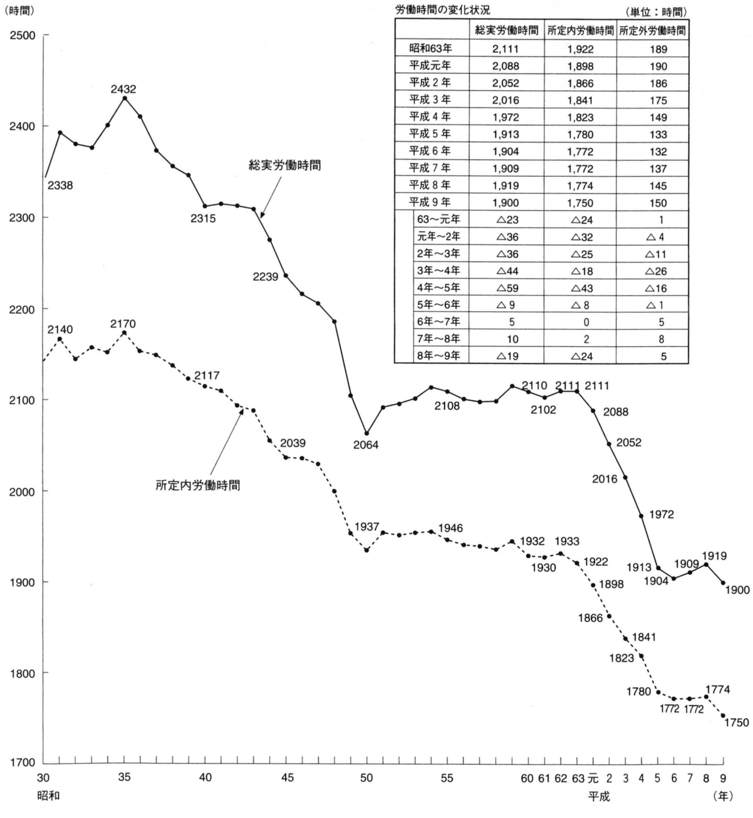
不況の中で仕事重視派が増加

平成9年は、7年、8年からの傾向が逆転し、仕事重視派が増加し、余暇重視派が減少する結果となった。長引く不況が人々の余暇意識を後退させている。

仕事と余暇のどちらを重視しているかの回答結果では、余暇重視派が34・8%と、8年の36・0%に比べ減少した。昭和62年から増大傾向にあった余

年間総実労働時間の推移

図表1　年間総実労働時間の推移（調査産業計）

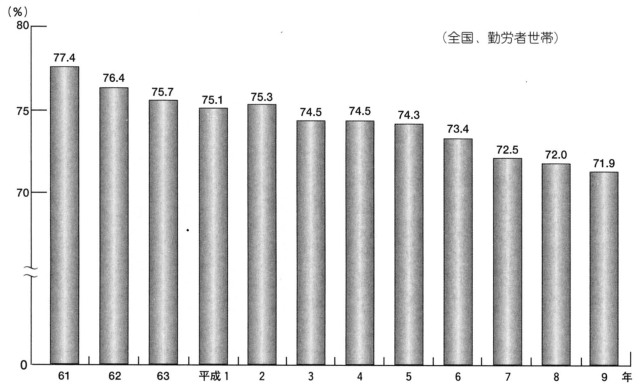


労働時間の変化状況（単位：時間）

	総実労働時間	所定内労働時間	所定外労働時間
昭和63年	2,111	1,922	189
平成元年	2,088	1,898	190
平成２年	2,052	1,866	186
平成３年	2,016	1,841	175
平成４年	1,972	1,823	149
平成５年	1,913	1,780	133
平成６年	1,904	1,772	132
平成７年	1,909	1,772	137
平成８年	1,919	1,774	145
平成９年	1,900	1,750	150
63～元年	△23	△24	1
元年～2年	△36	△32	△４
2年～3年	△36	△25	△11
3年～4年	△44	△18	△26
4年～5年	△59	△43	△16
5年～6年	△９	△８	△１
6年～7年	5	0	5
7年～8年	10	2	8
8年～9年	△19	△24	5

出典：労働省「毎月勤労統計調査」事業所規模30人以上

平均消費性向の推移



出典：総務庁統計局「家計調査報告」（速報）平成10年3月より作成

実収入・可処分所得の実額と名目・実質増加率の推移

（全国、勤労者世帯）

年次	金額（円）		名目増加率（%）		実質増加率（%）	
	実収入	可処分所得	実収入	可処分所得	実収入	可処分所得
昭和61年	452,942	379,520	1.8	1.6	1.4	1.2
62年	460,613	387,314	1.7	2.1	1.9	2.3
63年	481,250	405,938	4.5	4.8	4.0	4.3
平成元年	495,849	421,435	3.0	3.8	0.7	1.5
2年	521,757	440,539	5.2	4.5	2.0	1.4
3年	548,769	463,862	5.2	5.3	1.8	1.9
4年	563,855	473,738	2.7	2.1	1.1	0.5
5年	570,545	478,155	1.2	0.9	0.1	-0.2
6年	567,174	481,178	-0.6	0.6	-1.1	0.1
7年	570,817	482,174	0.6	0.2	0.9	0.5
8年	579,461	488,537	1.5	1.3	1.5	1.3
9年	595,123	496,973	2.7	1.7	1.1	0.1

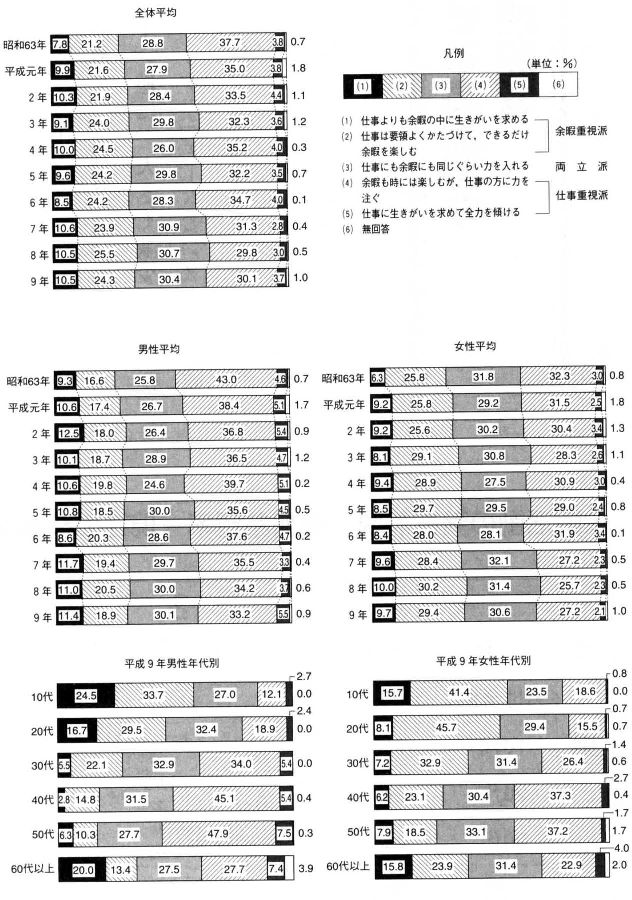
出典：総務庁統計局「家計調査報告」（速報）平成10年3月より作成

暇重視派は、平成7年、8年にも増加したが、9年には減少した。
　逆に、仕事重視派は33・8％と、8年の32・8％より増加した。年々減少傾向にあった仕事重視派は、企業の相次ぐ倒産や激しい雇用状況の中で、再び増加に転じた。また、両立派は30・4％と、8年の30・7％とほとんど変わっていない。

強まった「休養」「解放」「安らぎ」の余暇動機

　余暇に求める楽しみや目的として、平成9年に最も多くの人があげたのは、「心の安らぎを得ること」で59・1％、次いで「友人や知人との交流を楽しむこと」が57・8％となった。この2項目は日本人の代表的な余暇動機といえるが、平成7年の結果と比べると順位が入れ替わった。
　この8年間の余暇動機の推移を見ると、全体として横ばいの項目が多い中、特に平成7年から9年にかけては「心の安らぎを得ること」「身体を休めること」「日常生活の解放感を味わうこと」の3項目の回答率が増えた。日本人は仕事に、日常生活に、相当に疲れているのかも知れない。余暇に楽しみや目的を求めるゆとりさえないようだ。

仕事と余暇のどちらを重視するか（全体、性・年齢別）



参加人口上位20の余暇活動種目

平成7年		
順位	余暇活動種目	万人
1	外食（日常的なものを除く）	6,800
2	ドライブ	6,010
	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	6,010
4	カラオケ	5,850
5	ビデオ鑑賞（レンタルを含む）	4,460
6	バー、スナック、パブ、飲み屋	4,400
7	動物園、植物園、水族館、博物館	4,270
8	音楽鑑賞（CD、レコード、テープ、FMなど）	4,130
9	宝くじ	3,990
10	ボウリング	3,790
11	遊園地	3,710
12	園芸、庭いじり	3,690
13	ピクニック、ハイキング、野外散歩	3,590
14	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,380
15	体操（器具を使わないもの）	3,200
16	テレビゲーム（家庭での）	3,020
	海水浴	3,020
18	映画（テレビは除く）	3,000
19	パチンコ	2,810
20	催し物、博覧会	2,650

平成8年		
順位	余暇活動種目	万人
1	外食（日常的なものを除く）	7,160
2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	6,270
3	ドライブ	6,120
4	カラオケ	5,690
5	ビデオ鑑賞（レンタルを含む）	4,340
	バー、スナック、パブ、飲み屋	4,340
	動物園、植物園、水族館、博物館	4,340
8	音楽鑑賞（CD、レコード、テープ、FMなど）	4,170
9	宝くじ	4,060
10	園芸、庭いじり	3,830
11	ボウリング	3,730
12	遊園地	3,660
13	ピクニック、ハイキング、野外散歩	3,640
14	テレビゲーム（家庭での）	3,200
15	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,160
16	体操（器具を使わないもの）	3,070
17	映画（テレビは除く）	2,840
18	海水浴	2,820
19	パチンコ	2,740
20	催し物、博覧会	2,710

平成9年		
順位	余暇活動種目	万人
1	外食（日常的なものを除く）	7,210
2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）	6,080
	ドライブ	6,080
4	カラオケ	5,630
5	ビデオ鑑賞（レンタルを含む）	4,380
6	バー、スナック、パブ、飲み屋	4,260
7	音楽鑑賞（CD、レコード、テープ、FMなど）	4,150
8	動物園、植物園、水族館、博物館	4,100
9	園芸、庭いじり	3,890
10	遊園地	3,560
11	宝くじ	3,490
12	ボウリング	3,450
13	ピクニック、ハイキング、野外散歩	3,330
14	テレビゲーム（家庭での）	3,230
15	トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,160
16	映画（テレビは除く）	3,020
17	体操（器具を使わないもの）	2,910
18	催し物、博覧会	2,610
19	海水浴	2,530
20	ゲームセンター、ゲームコーナー	2,500

つつましく日常レジャー

平成9年は、不況の中で余暇に対する関心が低下し、全体として余暇活動への参加は減少した。平成8年には比較的好調だった「国内観光旅行」や「ドライブ」などの観光・行楽活動への参加も減少した。

上位20種目の中で、参加人口が唯一大幅に伸びたのは「映画」。ヒット作品に恵まれたことや、新しい映画館の業態が人々にアピールしたようだ。

このほか、8年に比べ参加人口が横ばいもしくはわずかでも伸びたレジャーは、「外食」「ビデオの鑑賞」「園芸、庭いじり」「テレビゲーム」といった家庭生活あるいは日常生活に密着したレジャー。逆に、大きく減少したのが「ボウリング」「ゲームセンター」「遊園地」といった都市型レジャーであった。

不況の中、人々はどこかに出かけてお金を使うよりも、日常生活の中でつつましく余暇を楽しんでいるようだ。

高まる高齢者の余暇需要

これからの伸びが期待される余暇活動を、潜在需要（参加希望率マイナス現在の参加率）の大きさという点から見てみると、全体結果では旅行、アウトドア活動、非日常空間型スポーツ、鑑賞レジャーなどが上位に並んだ。

第1位は性別、年代を問わず「海外旅行」。以下、「国内観光旅行」「オートキャンプ」と続く。「水泳（プールでの）」は、中高年女性の強い支持もあって、全体の順位が昨年の7位から4位に上昇した。

年代別に見ていると、特に高齢世代において、女性の「水泳」や男性の「登山」「野外散歩」など、年々スポーツやアウトドア活動への需要は高まっている。「陶芸」や「書道」といった創作活動にも潜在需要は高く、健康で積極的な高齢者層が増えてきていることがうかがえる。

余暇活動の潜在需要（参加希望率－現在の参加率）

（単位：％）

性・年代		N ＼ 順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
全体		3,413	海外旅行 35.1	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 18.8	オートキャンプ 12.6	水泳（プールでの） 10.0	陶芸 9.2	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 8.6	音楽会、コンサートなど 8.2	スキー 7.9	ピクニック、ハイキング、野外散歩 6.9	登山 6.6
男性	男性全体	1,657	海外旅行 33.7	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 17.1	オートキャンプ 13.0	スポーツ観戦（テレビは除く） 7.8	スキー 7.7	ピクニック、ハイキング、野外散歩 7.6	登山 7.1	音楽会、コンサートなど 6.8	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 6.8	水泳（プールでの） 6.5
	10代	116	海外旅行 42.4	スノーボード 29.6	オートキャンプ 28.6	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 21.4	スキンダイビング スキューバダイビング 16.3	宝くじ 13.4	スキー 12.9	ドライブ 12.8	音楽会、コンサートなど 11.9	サーフィン、ウインドサーフィン 11.5
	20代	296	海外旅行 43.6	オートキャンプ 22.6	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 21.6	スノーボード 12.3	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 11.9	ゴルフ（コース） 11.5	スキンダイビング スキューバダイビング 10.9	音楽会、コンサートなど 10.3	スポーツ観戦（テレビは除く） 10.2	スキー 10.1
	30代	294	海外旅行 41.5	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 22.3	オートキャンプ 20.3	音楽会、コンサートなど 15.2	スキー 13.8	スポーツ観戦（テレビは除く） 10.4	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 9.7	海水浴 9.5	ピクニック、ハイキング、野外散歩 8.3	登山 8.0
	40代	303	海外旅行 38.1	オートキャンプ 14.2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 14.2	音楽会、コンサートなど 11.3	スポーツ観戦（テレビは除く） 10.4	ピクニック、ハイキング、野外散歩 9.6	スキー 8.8	絵を描く、彫刻する 8.8	陶芸 8.4	釣り 7.5
	50代	320	海外旅行 28.2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 16.1	水泳（プールでの） 14.1	ピクニック、ハイキング、野外散歩 10.9	陶芸 9.7	ジョギング、マラソン 8.2	絵を描く、彫刻する 7.8	登山 7.6	釣り 6.8	スポーツ観戦（テレビは除く） 6.6
	60代以上	327	海外旅行 15.9	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 10.7	水泳（プールでの） 9.9	囲碁 6.3	釣り 5.3	書道 5.1	登山 5.1	陶芸 4.3	模型づくり 3.8	絵を描く、彫刻する 3.7
女性	女性全体	1,755	海外旅行 36.5	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 20.4	水泳（プールでの） 13.3	陶芸 12.3	オートキャンプ 12.3	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 10.3	音楽会、コンサートなど 9.7	料理（日常的なものを除く） 8.6	スキー 8.1	書道 7.6
	10代	125	海外旅行 57.9	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 36.8	スノーボード 27.5	オートキャンプ 23.1	スキー 22.4	スキンダイビング スキューバダイビング 18.5	乗馬 18.5	宝くじ 15.5	遊園地 13.5	ピクニック、ハイキング、野外散歩 13.2
	20代	305	海外旅行 45.6	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 25.3	オートキャンプ 23.5	陶芸 16.4	水泳（プールでの） 14.6	料理（日常的なものを除く） 14.1	スキンダイビング スキューバダイビング 13.8	音楽会、コンサートなど 13.8	スキー 11.9	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 11.1
	30代	308	海外旅行 49.8	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 29.1	音楽会、コンサートなど 25.1	オートキャンプ 23.5	テニス 18.4	スキー 17.1	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 16.5	エアロビクス、ジャズダンス 14.8	陶芸 14.7	観劇（テレビは除く） 13.4
	40代	333	海外旅行 37.2	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 25.1	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 14.3	音楽会、コンサートなど 13.8	水泳（プールでの） 12.4	陶芸 11.4	観劇（テレビは除く） 10.5	料理（日常的なものを除く） 10.3	登山 9.8	オートキャンプ 9.0
	50代	309	海外旅行 28.3	水泳（プールでの） 22.7	陶芸 13.9	書道 12.9	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 12.0	料理（日常的なものを除く） 9.9	洋舞、社交ダンス 8.5	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 7.8	テニス 6.4	絵を描く、彫刻する 6.2
	60代以上	376	海外旅行 17.3	水泳（プールでの） 10.9	陶芸 6.9	国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など） 6.7	書道 4.3	パソコン（ゲーム、趣味、通信など） 3.5	体操（器具を使わないもの） 2.8	お花 2.8	ピクニック、ハイキング、野外散歩 2.8	催し物、博覧会 2.5

活発化する女性の余暇活動

過去10年間の男女余暇活動参加率の時系列推移を分析してみると、従来男性が中心であった種目（「釣り」「ゲームセンター」など）で女性の参加率が向上したり、女性の参加率が男性のそれを上回る種目（「映画」「海外旅行」）が出現するなど、この10年間で女性の

余暇活動が相対的に活発化してきている。

①スポーツ部門は男性中心のレジャーが多く、バブル崩壊後は全般に参加率が低下気味であるが、「釣り」のようにもともと男性中心のレジャーであったものが、女性参加率の上昇によって活性化したケースも見られる。

②趣味・創作部門では、女性の活発な参加が目立つ。「園芸、庭いじり」ブームも、女性参加者が主役となっている。

③娯楽部門はいずれの種目も男性の参加が活発であるが、「カラオケ」「テレビゲーム」「ゲームセンター」などでは、女性の参加率が着実に上昇してきている。

④観光・行楽部門は、女性の活動がさかんな種目が多い。「海外旅行」は、この10年間で女性の参加率が男性を上回った代表的種目である。

平成9年の余暇市場の概況
～進むアライアンス、ネットワーク化～

平成9年の余暇市場は82兆6490億円であり、平成8年の85兆6400億円から2・8％縮小した。長引く不況を背景に、余暇市場も2年連続してマイナス成長となっている。

部門別の市場動向は、次のとおりである。

①ゴルフ場は5年連続のマイナス成長となったが、入場者数の減少には歯止めがかかってきた。スキー場業界では、割引パック券が定着し、日帰りスキーが増加しているが、売上げはあまりよくない。ボウリング場の売上げも、近年で最悪の落ち込みとなった。

②映画業界は、アニメ「もののけ姫」の大ヒットと洋画の好調から、市場規模を大きく伸ばした。鑑賞レジャーのコンピュータ・チケッティングサービスは、興行自体が冷え込み、2年連続してマイナス成長となった。

③パチンコ市場は、行き過ぎたギャンブル性とイメージの悪化で大幅減となった。ゲームセンターの売上げも、人気ゲーム機の不在で大きく落ちたが、家庭用テレビゲーム・ゲームソフトの市場は拡大した。カラオケも良くない。若者の携帯電話費用増大の影響があるようだ。

④遊園地・レジャーランドは、若干のマイナス成長となった。一部テーマパークは堅調に売上げを伸ばしたが、全体としては良くない。オートキャンプ場は、施設数が依然増えているが、一時のブームは沈静化したようだ。旅行では、国内旅行が好調であったが、近年伸びの高かった海外旅行が、年後半から大きく落ち込んだ。

平成9年のレジャー業界においては、「協業化」「複合化」「情報化」「交流化」という、〝アライアンス（連携）、ネットワーク化〟の動きが顕著に見られた。

(1)協業化

第1は、同業種のアライアンスとしての協業化である。

旅館・ホテル業界や会員制リゾートクラブ業界では、他の同業施設と提携したり、相互利用できる制度を導入している。遊園地やテーマパークの業界では、共通チケットを発売したり、協議会を組織したりする動きがある。競馬の業界でも、中央競馬と地方競馬で相互馬券発売や交流レースをしたり、首都圏の地方競馬場では相互に場外発売をしたり、共同で電話投票システムを導入したりと、協業化を進めている。

(2)複合化

第2は、異業種の提携・協力としての複合化の動きである。

大規模商業施設に、ホテル、劇場、映画館、ゲームセンター、ボウリング場、レストラン、カラオケルームなどを複合化したまちづくりが活発に進められている。スキーのリフト券と交通費、ホテル、昼食、プール利用等を組み合わせたパック商品がコンビニで販売され、利用が定着している。

(3)情報化

第3は、業界と顧客を直接ネットワークするという意味での情報化が進んでいる。

インターネットやコンビニエンス・ストアによる情報提供や予約システムの導入は、旅館・ホテル、旅行業、鑑賞レジャーチケットをはじめ多くのレジャー業界に広がっている。競輪の専用チャンネルがCSデジタル放送で視聴可能になり、電話投票の売上げが急増している。

(4)交流化

第4は、顧客どうしの交流・コミュニケーションを促進するネットワーク化である。

携帯ゲーム・ポケモンは、集めたキャラクターを友だちと交換できる点が受けて、またプリント倶楽部は、写真シールを仲間と交換し収集できることが人気を呼んで、大ブームになった。カルチャーセンターでは、講師も受講者も運営者も住民という住民主導の講座運営が一部で見られた。インターネットゲームは、遠隔地の見知らぬプレイヤーと同時に楽しめることで注目され、発売時には長蛇の列が出来た。

表①　余暇活動への参加・消費の実態（平成9年）

（八）娯楽部門

	A 参加人口（万人）	B 参加率（%）	C 年間平均活動回数（回）	D 年間平均費用（千円） 用具等	会費等	合計	E 1回当たり費用（円）	F 参加希望率（%）
(1) 囲碁	470	4.4	21.4	3.0	5.2	8.2	380	6.8
(2) 将棋	1,150	10.8	10.7	0.8	0.2	1.0	90	10.1
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	3,160	29.6	10.1	0.3	0.6	0.9	90	14.0
(4) カラオケ	5,630	52.7	10.6	3.3	14.5	17.8	1,680	40.8
(5) テレビゲーム（家庭での）	3,230	30.2	41.4	10.7	-	10.7	260	19.2
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	2,500	23.4	12.4	-	10.0	10.0	810	10.3
(7) 麻雀	1,180	11.0	12.1	-	20.3	20.3	1,680	10.1
(8) ビリヤード	620	5.8	7.2	-	7.0	7.0	970	7.1
(9) パチンコ	2,350	22.0	23.3	-	90.4	90.4	3,880	15.0
(10) 宝くじ	3,490	32.6	5.6	-	20.4	20.4	3,640	31.0
(11) 中央競馬	1,180	11.0	18.8	-	70.0	70.0	3,720	10.8
(12) 地方競馬	300	2.8	9.4	-	44.2	44.2	4,700	3.1
(13) 競輪	170	1.6	13.3	-	110.6	110.6	8,320	1.8
(14) 競艇	150	1.4	10.4	-	81.8	81.8	7,870	1.7
(15) オートレース	90	0.8	8.2	-	65.1	65.1	7,940	1.1
(16) 外食（日常的なものを除く）	7,210	67.4	16.4	-	61.2	61.2	3,730	58.3
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	4,260	39.8	15.4	-	77.5	77.5	5,030	27.5
(18) クラブ、キャバレー	360	3.4	10.2	-	115.1	115.1	11,280	2.5
(19) ディスコ	130	1.2	10.5	-	33.0	33.0	3,140	1.9
(20) サウナ	1,140	10.7	12.0	-	26.9	26.9	2,240	11.8
観光・行楽部門 (1) 遊園地	3,560	33.3	3.1	--	20.8	20.8	6,710	28.3
観光・行楽部門 (9) 催し物、博覧会	2,610	24.4	4.1	--	11.7	11.7	2,850	26.9

●調査仕様●

◎「余暇活動に関する調査」の仕様

調査対象／全国15歳以上男女4000人（5万人以上都市部3000人、5万人未満都市部及び郡部1000人）

有効回収枚数／3271（回収率81・8％）。ただし、5万人以上都市部と5万人未満都市部及び郡部との実際の母集団構成に合わせて、5万人未満都市及び郡部の調査サンプルを修正した結果、集計上の有効回収枚数は3413となった。修正については、自治省編「住民基本台帳に基づく全国人口・世帯数表人口動態表」（平成9年版）を用いた。

調査方法／訪問留置法

調査時期／平成9年12月

◎ここで用いられる用語の定義

参加率／ある余暇活動を、1年間に1回以上行なった人（回答者）の割合。

参加人口／ある余暇活動を、1年間に1回以上行なった人口（全国）。参加率に平成9年12月現在の総務庁統計局の推計による15歳以上の人口1億692万人（男性5193万人、女性5499万人）を掛け合わせて推計。

年間平均活動回数／ある余暇活動を行なった人の1人当たり年間活動回数の平均。

年間平均費用／ある余暇活動をおこなった人の1人当たり年間費用の平均。

参加希望率／ある余暇活動を将来やってみたい、あるいは今後も続けたいとする人の割合。

尚、昭和61年調査までは全国5万人以上都市に居住する15歳以上の男女3000人を調査対象としていたが、62年調査よりサンプル数を増やすとともに、5万人未満都市及び郡部も調査対象とし、より詳細な日本人の余暇の現状を探ることとした。

第1章　日本人の余暇の現状

ゲームセンター参加率は0・3％減の23・4％（男性0・5％減、女性0・1％減）

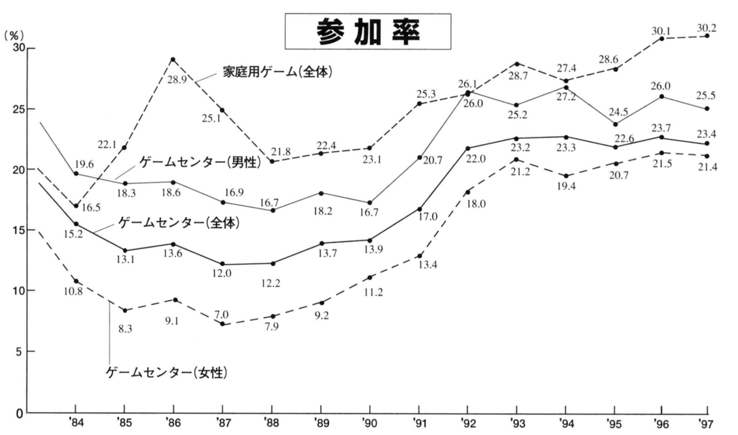
表①は娯楽部門（および観光・行楽部門の一部抜粋）の「余暇活動への参加・消費の実態」である。この中から「ゲームセンター、ゲームコーナー」

表②　性・年代別余暇活動参加率の特徴（平成9年）

（単位：％）

（ハ）娯楽部門

	全体 N＝3.413	男性 男性全体	男性 10代	男性 20代	男性 30代	男性 40代	男性 50代	男性 60代以上	女性 女性全体	女性 10代	女性 20代	女性 30代	女性 40代	女性 50代	女性 60代以上
		1.657	116	296	294	303	320	327	1.755	125	305	308	333	309	376
(1) 囲碁	4.4	8.4	2.6	2.4	2.5	7.5	14.0	16.5	0.6	0.8	0.7	1.3	0.9	-	0.3
(2) 将棋	10.8	19.4	29.4	17.7	18.5	20.1	19.6	17.3	2.7	5.0	3.5	4.1	3.2	1.3	1.1
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	29.6	27.7	58.1	34.9	38.4	27.4	17.6	10.8	31.5	59.2	37.3	46.4	35.7	18.0	12.8
(4) カラオケ	52.7	55.5	63.0	70.2	62.3	52.7	52.4	38.9	50.1	83.1	69.4	49.1	50.9	49.1	24.4
(5) テレビゲーム（家庭での）	30.2	34.9	78.8	62.9	49.5	31.7	10.2	8.0	25.8	61.5	47.4	38.6	19.9	10.6	3.8
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	23.4	25.5	63.6	56.9	36.9	18.1	4.0	1.2	21.4	45.4	48.0	38.3	12.2	3.0	1.1
(7) 麻雀	11.0	19.1	22.3	26.6	20.4	18.0	19.4	10.9	3.2	5.0	5.5	2.7	3.8	2.0	1.9
(8) ビリヤード	5.8	8.6	22.6	26.8	5.5	3.9	2.7	0.3	3.1	10.1	10.4	1.6	0.7	0.4	0.6
(9) パチンコ	22.0	32.9	10.8	46.5	45.0	35.9	32.4	15.1	11.7	8.3	20.2	9.5	14.1	11.8	5.3
(10) 宝くじ	32.6	37.2	5.3	27.7	43.7	41.4	50.5	34.3	28.2	5.1	27.7	33.6	35.0	35.8	19.7
(11) 中央競馬	11.0	17.1	7.2	24.3	17.7	15.9	22.6	9.3	5.2	4.0	9.3	6.2	6.5	2.9	2.2
(12) 地方競馬	2.8	4.8	1.0	8.1	3.5	5.5	4.7	3.5	0.9	0.8	2.1	1.3	1.0	0.6	-
(13) 競輪	1.6	3.2	-	2.5	3.7	2.8	3.2	4.7	0.1	-	0.7	-	-	-	-
(14) 競艇	1.4	2.7	-	3.6	2.4	2.8	3.9	1.8	0.1	-	0.4	0.3	-	-	-
(15) オートレース	0.8	1.4	-	2.5	1.4	0.7	1.7	1.2	0.3	-	1.1	-	0.3	0.4	-
(16) 外食（日常的なものを除く）	67.4	66.6	57.3	67.4	75.2	74.6	63.9	56.5	68.1	58.6	79.0	75.4	74.5	68.2	50.8
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	39.8	51.7	8.8	60.8	63.6	64.4	59.1	28.9	28.5	20.9	50.2	29.7	36.4	24.2	9.2
(18) クラブ、キャバレー	3.4	6.2	-	6.0	7.3	7.5	9.0	3.4	0.9	0.8	0.3	-	0.9	2.6	0.5
(19) ディスコ	1.2	1.1	-	3.1	1.4	0.7	0.6	0.3	1.2	1.6	5.4	-	0.6	0.4	-
(20) サウナ	10.7	13.5	5.5	12.0	16.9	15.4	18.0	8.5	8.0	11.4	14.9	6.5	7.7	7.2	3.5
観光・行楽部門 (1) 遊園地	33.3	30.7	33.2	34.3	58.6	33.4	13.3	15.9	35.9	52.0	53.4	63.5	30.2	17.8	13.6
観光・行楽部門 (9) 催し物、博覧会	24.4	22.4	6.2	18.1	29.0	23.3	22.4	25.0	26.4	23.2	24.1	27.8	27.0	33.7	21.7



を取り出すと次の様になる。

▽参加人口　２５００万人（20万人減）

▽参加率　23・4％（0・3％減）

▽年間平均活動回数　12・4回（0・4回減）

▽年間平均費用　1万円（１３００円減）

▽1回当たり費用　８１０円（70円減）

▽参加希望率　10・3％（0・1％減）

いずれの項目も前年を下回る結果となった。もっとも、その多くが小幅な減少にとどまっているため、平成9年度の状況は何とか現状維持にとどめることが出来た、と言えそうだ。だが、中には無視できそうにない大幅な減少を見せる項目も幾つかある。その一つが費用面の項目である。1回当たりの費用では70円減、年間費用になると１３００円の減少となっている。前回の調査時には年間費用が１８００円の大幅増加を果たしたのだが、その増加分の多くが今回で無くなってしまった感じである。参加率や活動回数が殆ど前回並であることから考えると、「客数はそんなに減ってはいないのだが、客単価は非常に悪くなった」と口にするオペレーターが多い現状と合致する。

また、参加人口も前年に比べ20万人の減少となった。前回の調査では、女子中高生を中心としたプリクラブームなどにより１３０万人の大幅増加を果たすことができたが、AM自販機ブームが頭打ちとなった現状と歩調が合っているようである。そうだとすると、一時の熱狂的なAM自販機ブームが一段落した現在の状況から考えれば、来年の調査では今回の20万人減よりも更に大幅な参加人口の減少も考えられる。

だが、表②の「性・年代別余暇活動参加率の特徴」を見てみると、男性の参加率が25・5％で女性が21・4％、上の折れ線グラフを見ても判るが、男性はやや減少したものの女性はほぼ横ばいの結果となっているのだ。

更に、前回との増減率を年代別に分けて比べてみると次のようになる。

表③　余暇活動の参加率・回数・費用の推移（全体結果）

（ハ）娯楽部門

	参加率（%）									年間平均活動回数（回）									年間平均費用（千円）								
	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9
(1) 囲碁	7.6	5.6	5.6	4.8	5.1	5.4	4.6	3.9	4.4	21.1	22.1	22.6	26.8	21.7	23.3	24.3	25.1	21.4	8.4	4.3	2.9	6.2	2.3	4.4	9.6	12.3	8.2
(2) 将棋	15.1	13.0	13.8	11.8	13.1	11.5	10.7	11.4	10.8	16.4	14.1	12.8	17.2	14.3	15.0	12.9	13.5	10.7	0.7	0.9	0.6	0.4	1.2	1.3	0.4	1.8	1.0
(3) トランプ、オセロ、カルタ、花札など	37.8	35.8	38.4	35.7	36.7	35.2	32.0	29.7	29.6	11.5	11.7	12.1	12.8	12.9	11.0	9.6	9.2	10.1	0.9	2.3	2.9	2.2	1.6	1.3	1.5	1.0	0.9
(4) カラオケ	-	46.0	51.2	51.9	55.8	56.2	55.4	53.5	52.7	-	12.4	12.0	11.3	10.9	10.5	10.5	10.2	10.6	-	24.0	23.7	22.1	20.3	21.9	18.5	18.2	17.8
(5) テレビゲーム（家庭での）	22.4	23.1	25.3	26.0	28.7	27.2	28.6	30.1	30.2	30.7	35.8	33.6	39.7	39.0	41.4	39.1	40.7	41.4	9.8	8.6	9.8	13.1	11.4	12.1	11.4	11.3	10.7
(6) ゲームセンター、ゲームコーナー	13.7	13.9	17.0	22.0	23.2	23.3	22.6	23.7	23.4	13.0	13.5	10.7	13.2	12.3	13.5	13.1	12.8	12.4	9.8	9.0	8.1	10.5	9.4	11.2	9.5	11.3	10.0
(7) 麻雀	14.0	12.7	13.1	12.0	13.5	12.6	11.8	10.9	11.0	14.8	14.8	13.4	12.0	13.3	12.3	10.6	9.1	12.1	32.9	24.7	26.6	21.8	22.9	22.8	18.2	23.5	20.3
(8) ビリヤード	11.0	7.7	6.5	6.4	5.7	5.2	5.2	5.4	5.8	7.4	6.6	5.5	5.9	7.0	5.6	7.7	7.5	7.2	10.4	9.9	7.8	8.8	6.4	6.1	7.9	11.4	7.0
(9) パチンコ	29.8	27.8	28.5	28.1	28.1	27.9	26.6	25.8	22.0	21.2	22.6	23.7	24.6	25.1	23.3	24.9	23.8	23.3	47.6	55.7	68.0	79.9	78.8	85.2	90.5	89.7	90.4
(10) 宝くじ	38.2	34.2	36.1	36.4	38.5	38.1	37.8	38.2	32.6	5.4	4.9	4.8	4.9	5.0	4.8	5.3	4.8	5.6	19.3	18.8	20.1	20.4	21.9	22.0	22.8	19.8	20.4
(11) 中央競馬	7.3	8.4	9.8	9.5	11.9	12.3	12.5	12.0	11.0	13.8	11.8	12.4	13.5	12.4	13.9	13.3	14.1	18.8	73.6	54.7	73.9	62.5	51.0	59.0	61.2	64.4	70.0
(12) 地方競馬	2.5	2.7	2.6	3.2	2.9	3.6	2.9	3.0	2.8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(13) 競輪	1.8	1.2	1.5	1.6	1.9	1.7	1.2	1.4	1.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(14) 競艇	1.4	1.3	1.7	1.5	1.7	1.7	1.3	1.7	1.4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(15) オートレース	0.8	0.8	0.9	0.4	0.7	0.8	0.4	0.7	0.8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(16) 外食（日常的なものを除く）	63.3	61.4	63.1	66.3	66.3	66.3	64.4	67.3	67.4	15.7	15.7	16.6	16.2	16.8	16.9	16.4	16.4	16.4	57.9	60.3	64.0	60.1	58.5	62.5	59.8	61.8	61.2
(17) バー、スナック、パブ、飲み屋	45.7	41.2	43.8	43.2	42.7	42.9	41.6	40.8	39.8	15.5	14.7	16.1	15.3	14.8	14.8	15.3	14.6	15.4	84.9	79.8	89.5	82.2	80.2	81.2	78.8	77.7	77.5
(18) クラブ、キャバレー	6.5	5.7	7.2	5.3	4.6	4.5	3.8	4.0	3.4	9.7	10.0	10.8	8.1	11.2	10.2	11.0	8.8	10.2	107.1	104.1	123.5	98.5	112.5	105.4	119.3	89.4	115.1
(19) ディスコ	6.8	4.1	3.9	3.3	2.5	1.9	1.4	1.5	1.2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(20) サウナ	11.7	10.1	12.3	10.5	10.4	11.0	9.6	9.9	10.7	8.3	11.0	12.4	12.2	11.0	11.5	10.6	13.7	12.0	21.5	26.5	27.8	24.4	24.9	21.0	25.5	22.1	26.9

観光・行楽部門

(1) 遊園地	39.9	37.8	38.1	38.4	39.2	37.5	35.1	34.4	33.3	3.4	3.8	3.3	3.4	3.2	3.3	3.1	3.2	3.1	15.3	16.9	19.5	19.1	18.6	18.5	18.2	20.4	20.8
(9) 催し物、博覧会	34.1	32.5	26.2	25.3	26.7	26.9	25.1	25.5	24.4	3.2	3.2	3.7	3.7	4.0	3.7	4.3	3.8	4.1	17.0	15.9	13.3	11.7	13.2	12.3	13.7	13.3	11.7

※参加率が3%未満の場合は、誤差が大きいため年間平均活動回数、年間平均費用のデータは割愛した。

（男性）　（女性）
10代　3・4％増　1・0％減
20代　3・0％減　1・0％増
30代　1・8％減　0・9％減
40代　1・5％増　2・2％減
50代　1・0％増　0・3％減
60代以上　0・2％増　0・3％増
全体　0・5％減　0・1％減

女性を見れば、確かに20代と60代以上を除く多くの年代層が減少を示している。しかし、その殆どが1・0％以内、一番増減幅が大きい40代でも2・2％である。AM自販機利用者の中心層の10代とて1・0％の減少のみ。ということは、つまり平成9年の時点では、少なくともAM自販機を利用する女性客は、ブームの沈静化と共に潮が退くように一気にいなくなってしまったのではないと言えそうだ。来年度の調査結果にもよるが、現時点では、女性客のアミューズメントに関する興味はまだまだ失われてはいない。

テレビゲーム（家庭での）は全体的に横ばい傾向

では一方、「テレビゲーム（家庭での）」はどうだろうか。まず参加・消費の実態は次の通り。

▽参加人口　3230万人（30万人増）
▽参加率　30・2％（0・1％増）
▽年間平均活動回数　41・4回（0・7回増）
▽年間平均費用1万700円（600円減）
▽1回当たり費用　260円（20円減）
▽参加希望率　19・2％（1％減）

参加人口が30万人増加したのが目立つくらいで、全体的にはこちらもゲームセンターと同様にほぼ横ばいの形となった。その参加人口の増加も、昨年の180万人増と比べれば僅かなもの。ただ、レジャー白書による参加人口の上位種目が軒並み参加人口の減少に見舞われている状況においてはやはり立派とみるべきだろう。

では性・年代別の参加率を昨年と比較してみると次のようになる。

（男性）　（女性）
10代　2・8％増　3・3％増
20代　6・8％減　3・9％増
30代　5・7％増　8・1％減
40代　0・3％減　0・6％減
50代　1・0％減　5・9％増
60代以上　1・3％増　0・5％減
全体　0・5％減　0・9％増

男性の参加率が減少し、女性が増加していることが判る。男性については10代と30代が増加したものの、20代は6・8％の大幅な減少となった。逆に女性では10代20代の増加が見られるが30代が8・1％の減少となっている。

カラオケは殆どで減少 遊園地は費用面が増加

表①による「カラオケ」は次の通り。

表④　余暇関連サービス業の経営動向

（　）内はサンプル数　（単位：%）
上段：平成9年実績　下段：平成10年見通し

	需要（利用客数）				売上げ				利益				事業所収支バランス				D.I.
	増加	不変	減少	増減 一 加少	増加	不変	減少	増減 一 加少	増加	不変	減少	増減 一 加少	黒字	バランス	赤字	黒赤 一 字字	平均値
1. ゴルフ場（268）	26.9	24.3	48.5	-21.6	17.5	23.5	58.6	-41.1	15.3	25.4	57.8	-42.5	15.7	51.1	32.5	-16.8	-30.5
	16.0	43.7	39.6	-23.6	16.8	39.9	42.9	-26.1	14.2	39.2	45.1	-30.9	9.7	51.1	39.2	-29.5	-27.5
2. ゴルフ練習場（171）	28.7	24.6	45.0	-16.3	28.1	22.8	47.4	-19.3	24.0	28.7	46.2	-22.2	16.4	47.4	35.7	-19.3	-19.3
	16.4	41.5	40.9	-24.5	14.6	41.5	43.3	-28.7	15.2	38.6	43.9	-28.7	15.8	44.4	39.2	-23.4	-26.3
3. ボウリング場（242）	3.7	4.5	91.3	-87.6	4.1	5.0	90.1	-86.0	5.8	6.6	86.4	-80.6	17.4	53.3	28.5	-11.1	-66.3
	6.6	21.9	70.7	-64.1	7.0	21.9	69.8	-62.8	7.9	26.4	64.9	-57.0	13.6	48.3	37.2	-23.6	-51.9
4. テニスクラブ・スクール（230）	14.8	40.9	43.5	-28.7	20.4	30.4	47.8	-27.4	18.3	27.4	52.6	-34.3	13.5	46.1	38.7	-25.2	-28.9
	17.4	49.6	31.7	-14.3	18.3	43.5	37.0	-18.7	18.7	41.3	38.3	-19.6	11.7	42.2	45.2	-33.5	-21.5
5. アスレ・ヘルスクラブ（196）	39.8	31.6	27.0	12.8	26.5	30.6	41.3	-14.8	29.6	24.0	44.4	-14.8	19.9	41.8	36.7	-16.8	-8.4
	48.0	36.2	14.8	33.2	37.2	42.9	18.9	18.3	36.2	37.8	24.5	11.7	23.5	46.4	28.6	-5.1	14.5
6. スキー場（256）	8.2	16.0	74.2	-66.0	5.9	16.0	76.6	-70.7	6.3	14.8	77.0	-70.7	6.3	28.9	62.9	-56.6	-66.0
	8.6	23.0	67.2	-58.6	7.0	21.5	70.3	-63.3	8.6	19.1	70.3	-61.7	2.0	23.0	73.0	-71.0	-63.7
7. カルチャーセンター（128）	29.7	25.8	43.8	-14.1	28.9	32.8	37.5	-8.6	17.2	37.5	43.8	-26.6	21.9	46.1	30.5	-8.6	-14.5
	28.1	40.6	30.5	-2.4	28.1	46.1	25.0	3.1	23.4	46.1	28.9	-5.5	17.2	51.6	29.7	-12.5	-4.3
8. 映画館（275）	49.8	22.2	25.1	24.7	50.2	18.9	28.7	21.5	46.2	20.4	30.9	15.3	28.0	38.9	31.3	-3.3	14.6
	17.5	38.2	43.6	-26.1	18.2	41.1	39.6	-21.4	14.9	40.7	43.6	-28.7	10.2	48.4	39.3	-29.1	-26.3
9. パチンコ店（160）	11.3	15.0	71.3	-60.0	12.5	8.8	76.9	-64.4	11.3	18.8	67.5	-56.2	17.5	51.9	27.5	-10.0	-47.7
	8.8	31.9	56.9	-48.1	6.9	31.3	60.0	-53.1	8.1	29.4	61.3	-53.2	15.0	50.6	30.6	-15.6	-42.5
10. 娯楽機器オペレーター（175）	7.4	21.7	66.9	-59.5	12.0	20.0	65.1	-53.1	10.9	15.4	69.1	-58.2	16.0	44.6	36.6	-20.6	-47.9
	3.4	28.6	64.0	-60.6	9.1	22.3	65.7	-56.6	9.7	23.4	63.4	-53.7	13.1	41.1	41.7	-28.6	-49.9
11. カラオケボックス（148）	19.6	21.6	55.4	-35.8	24.3	14.2	58.1	-33.8	19.6	17.6	58.8	-39.2	18.2	39.9	38.5	-20.3	-32.3
	10.1	32.4	54.7	-44.6	12.8	31.1	53.4	-40.6	13.5	31.8	52.0	-38.5	14.2	43.2	39.9	-25.7	-37.4
12. 旅行業（150）	36.0	21.3	41.3	-5.3	35.3	23.3	40.0	-4.7	29.3	19.3	50.0	-20.7	24.0	40.7	34.0	-10.0	-10.2
	25.3	40.0	34.0	-8.7	27.3	36.7	35.3	-8.0	20.7	38.0	40.7	-20.0	13.3	54.7	30.0	-16.7	-13.4
13. ホテル・旅館（227）	20.7	19.4	59.9	-39.2	18.9	15.9	65.2	-46.3	16.3	17.6	66.1	-49.8	9.3	35.7	54.2	-44.9	-45.1
	19.4	34.8	45.8	-26.4	18.5	32.2	48.9	-30.4	16.7	30.8	52.4	-35.7	7.9	36.6	55.1	-47.2	-34.9
14. ペンション（236）	11.4	24.6	63.1	-51.7	12.7	23.7	62.7	-50.0	13.6	23.3	61.9	-48.3	14.0	39.0	46.6	-32.6	-45.7
	13.1	27.5	58.9	-45.8	12.7	30.1	56.8	-44.1	11.4	31.8	55.9	-44.5	9.3	36.0	53.8	-44.5	-44.7
15. オートキャンプ場（209）	20.1	27.8	47.8	-27.7	19.6	30.1	46.4	-26.8	20.6	30.6	41.6	-21.0	12.0	46.4	37.3	-25.3	-25.2
	23.9	54.5	20.6	3.3	24.9	51.7	21.5	3.4	22.5	54.1	21.5	1.0	10.0	52.2	34.0	-24.0	-4.1
16. 遊園地（176）	13.1	18.8	67.0	-53.9	12.5	19.3	65.9	-53.4	10.8	23.3	61.4	-50.6	8.5	33.5	54.0	-45.5	-50.9
	21.6	39.2	37.5	-15.9	22.2	40.9	34.7	-12.5	21.0	39.2	36.9	-15.9	7.4	40.3	46.6	-39.2	-20.9
全体（3.247）	21.3	22.4	54.6	-33.3	20.3	20.7	57.3	-37.0	18.5	21.5	57.6	-39.1	15.9	42.7	39.6	-23.7	-33.3
	17.3	36.3	45.2	-27.9	17.1	35.6	46.0	-28.9	16.0	35.2	47.2	-31.2	11.6	43.8	42.7	-31.1	-29.8

（注）D.I.とは（各項目の「増加」ないしは「黒字」事業所割合）－（「減少」ないしは「赤字」事業所割合）のことである。

▽参加人口　5630万人（60万人減）
▽参加率　52・7%（0・8%減）
▽年間平均活動回数　10・6回（0・4回増）
▽年間平均費用　1万7800円（4000円減）
▽1回当たり費用　1680円（100円減）
▽参加希望率　40・8%（1・4%減）

年間平均活動回数のみが僅かながらに増加したが、殆どの項目が減少する結果となった。平成6年まで年々伸びてきた参加人口や参加率が平成7年で減少に転じたが、今回の調査ではその減少が更に進んだ状況となった。参加人口が全レジャー90種目の中で第4位と依然として人気は高いものの、今後がますます気掛かりになってきた。

次に、「観光・行楽部門」より「遊園地」の参加・消費動向を見てみる。

▽参加人口　3560万人（100万人減）
▽参加率　33・3%（1・1%減）
▽年間平均活動回数　3・1回（0・1回減）
▽年間平均費用　2万800円（400円増）
▽1回当たり費用　6710円（330円増）
▽参加希望率　28・3%（0・7%減）

遊園地に関しては、昨年とほぼ同じような傾向となった。参加人口と参加率が共々減少するものの、費用面に関しては増加する結果を残した。

第2章　平成9年の余暇関連産業の動向

「娯楽機器オペレーター」は依然として
●（大雨）、平成10年の見通しもマイナスに

表④「余暇関連サービス業の経営動向」は、表①～③と異なり、余暇関連産業の各事業所を対象としたアンケート調査をまとめたもの。調査の概要は次の通り。

▽調査対象事業所数／1万2740サンプル
▽有効回答数／3247サンプル
▽調査方法／郵送調査法
▽調査期間／平成10年2月

まず「娯楽機器オペレーター」の平成9年度実績を見てみると、各企業の厳しい状況が見て取れる。これは昨年と比較すると分かりやすい。

DI値、つまり増加と減少（赤字と黒字）の差が全てマイナスとなっているのは昨年までと同じだが、DI平均値は平成8年実績のマイナス31・6%に対して平成9年実績がマイナス49・7%まで落ち込んだ。昨年調査時点で

図①　余暇関連サービス業の項目別天気図

〔平成8年実績→平成9年実績→平成10年見通し〕

	需要(利用客数)	売上げ	利益	事業所収支状況
1. ゴルフ場	●→◑→◑	●→●→◑	●→●→●	◑→◑→●
2. ゴルフ練習場	●→◑→◑	●→◑→◑	●→◑→◑	◑→◑→◑
3. ボウリング場	●→●→●	●→●→●	●→●→●	○→◑→◑
4. テニスクラブ・スクール	◑→◑→◑	◑→◑→◑	◑→●→◑	●→◑→●
5. アスレ・ヘルスクラブ	⦶→○→◎	◑→◑→○	◑→◑→○	◑→◑→⦶
6. スキー場	⦶→●→●	⦶→●→●	◑→●→●	◑→●→●
7. カルチャーセンター	⦶→◑→⦶	⦶→◑→⦶	◑→◑→◑	◑→◑→◑
8. 映画館	●→○→◑	●→○→◑	●→○→◑	◑→⦶→◑
9. パチンコ店	●→●→●	●→●→●	●→●→●	◑→◑→◑
10. 娯楽機器オペレーター	●→●→●	●→●→●	●→●→●	◑→◑→◑
11. カラオケボックス	●→●→●	●→●→●	●→●→●	◑→◑→◑
12. 旅行業	◎→⦶→◑	⦶→⦶→◑	⦶→◑→◑	⦶→◑→◑
13. ホテル・旅館	◑→●→◑	◑→●→●	●→●→●	●→●→●
14. ペンション	●→●→●	●→●→●	◑→●→●	◑→●→●
15. オートキャンプ場	◑→⦶	◑→⦶	◑→⦶	◑→◑
16. 遊園地	◑→●→◑	◑→●→◑	◑→●→◑	●→●→●
全体	◑→●→◑	◑→●→◑	●→●→●	◑→◑→●

注1. 各項目のD.I.値（「増加」事業所割合－「減少」事業所割合）
　　次の記号を採用する。なおこれらの記号は実際の天気図で用いるものとは若干異なることに留意されたい。
30～ 100%……………◎
10～ 29%……………○
－5～ 9%……………⦶
－29～ －6%……………◑
－100～－30%……………●
注2. 事業所収支状況のD.I.は「黒字」事業所割合－「赤字」事業所割合

図②　余暇関連サービス業の業界天気図（D.Iの平均値）

	1. ゴルフ場	2. ゴルフ練習場	3. ボウリング場	4. テニスクラブ・スクール	5. アスレ・ヘルスクラブ	6. スキー場	7. カルチャーセンター	8. 映画館	9. パチンコ店	10. 娯楽機器オペレーター	11. カラオケボックス	12. 旅行業	13. ホテル・旅館	14. ペンション	15. オートキャンプ場	16. 遊園地	全体
63年実績	◎	◎	◑	◑	◎	○	○	●	⦶	○	／	◎	○	⦶	／	⦶	○
元年実績	◎	◎	◎	◑	◎	○	○	◑	○	◎	／	◎	◎	○	／	○	◎
2年実績	◎	◎	◎	⦶	◎	○	○	◑	○	◎	／	◎	◎	◎	／	○	◎
3年実績	◎	○	◎	⦶	○	○	○	◑	⦶	◎	⦶	◎	◎	○	／	○	○
4年実績	○	◑	◎	⦶	⦶	⦶	⦶	◑	◑	◎	◑	⦶	◑	⦶	／	◑	⦶
5年実績	●	●	○	◑	◑	◑	◑	⦶	◑	●	●	●	●	●	／	●	◑
6年実績	●	●	●	◑	◑	◑	◑	◑	◑	●	●	◑	●	●	／	●	●
7年実績	●	●	◑	◑	◑	◑	◑	◑	●	●	●	⦶	●	●	／	◑	●
8年実績	●	●	●	◑	◑	◑	◑	●	●	●	●	○	●	◑	／	◑	◑
9年実績	●	◑	●	◑	◑	●	◑	○	●	●	●	◑	●	●	◑	●	●
10年予想	◑	◑	●	◑	○	●	⦶	◑	●	●	●	◑	●	●	⦶	◑	●

(注)需要・売上げ・利益・事業所収支状況・業界一般業況判断のD.I.平均値
　　なおこれらの記号は実際の天気図で用いるものとは若干異なることに留意されたい。
30～ 100%……………◎
10～ 29%……………○
－5～ 9%……………⦶
－29～ －6%……………◑
－100～－30%……………●

（単位：%）

表⑤　年間平均売上高と客単価の動向

（　）内は平成9年のサンプル数	年間平均売上高（千万円）H9	平均単価（千円）上段：会員 下段：非会員 H8	→ H9	単価の増減（%）増加	不変	減少	増加－減少
1. ゴルフ場（268）	72.1	10.0 17.5	9.8 17.1	5.6	33.2	60.8	-55.2
2. ゴルフ練習場（171）	18.2	1.8	1.8	13.5	36.8	49.1	-35.6
3. ボウリング場（242）	22.4	1.6	1.6	9.9	33.5	56.2	-46.3
4. テニスクラブ・スクール（230）	6.2	2.0 2.3	1.8 2.2	9.6	57.8	28.7	-19.1
5. アスレ・ヘルスクラブ（196）	25.9	3.5 2.9	3.4 2.8	10.2	52.6	32.7	-22.5
6. スキー場（256）	36.4	9.9	9.4	5.5	34.0	57.8	-52.3
7. カルチャーセンター（128）	17.1	3.0	3.0	14.8	60.9	19.5	-4.7
8. 映画館（275）	11.5	1.5	1.5	28.4	46.9	20.7	7.7
9. パチンコ店（160）	226.0	9.6	9.1	8.1	18.1	66.9	-58.8
10. 娯楽機器オペレーター（175）	34.0	1.2	1.1	4.0	24.0	67.4	-63.4
11. カラオケボックス（148）	6.6	1.9	1.8	15.5	30.4	49.3	-33.8
12. 旅行業（150）	322.7	—	—	—	—	—	—
13. ホテル・旅館（227）	82.6	16.8	16.3	7.9	33.0	59.0	-51.1
14. ペンション（236）	2.1	9.4	9.3	5.9	47.5	45.8	-39.9
15. オートキャンプ場（209）	2.7	—	2.3	13.9	45.9	34.0	-20.1
16. 遊園地（176）	89.7	2.3	2.2	12.5	39.2	46.0	-33.5

（単位：%）

表⑥　経営上の問題点

（　）内はサンプル数	人件費コストの増加	設備費・運営費等の増加	人手不足	設備不足	資金不足（借入難）	料金改定が難しいこと	地価高騰による固定資産税の上昇	テナント料・賃料・地代の上昇	公的な規制	他の同業施設（民間）との競争の激化	公的施設との競合	時間帯・曜日・季節による利用客の偏り	その他
1. ゴルフ場（268）	39.9	20.1	3.0	2.6	7.8	53.0	3.7	3.4	1.1	63.8	1.1	58.6	3.0
2. ゴルフ練習場（171）	30.4	21.6	4.1	7.6	12.9	51.5	14.0	5.3	1.8	46.8	0.6	57.3	4.7
3. ボウリング場（242）	37.6	25.2	11.2	14.9	6.6	42.6	1.2	3.7	1.2	36.0	1.7	57.0	6.6
4. テニスクラブ・スクール（230）	33.0	18.3	12.2	7.8	7.8	50.4	20.0	5.7	4.3	18.3	41.7	35.7	4.3
5. アスレ・ヘルスクラブ（196）	39.8	43.4	15.3	18.9	10.2	32.1	0.5	8.2	0.0	37.8	18.4	18.4	9.7
6. スキー場（256）	36.7	35.9	9.0	25.0	16.8	21.9	0.0	0.4	8.2	34.8	3.5	50.0	11.3
7. カルチャーセンター（128）	25.8	22.7	7.0	16.4	3.1	43.0	0.8	16.4	0.8	39.1	49.2	23.4	4.7
8. 映画館（275）	34.5	29.5	9.8	18.2	9.8	22.2	5.1	9.5	6.2	41.5	2.5	33.1	7.3
9. パチンコ店（160）	25.6	38.8	10.0	10.6	25.6	5.6	2.5	5.0	39.4	61.9	2.5	24.4	6.9
10. 娯楽機器オペレーター（175）	21.7	31.4	6.3	13.7	32.0	34.3	0.0	8.0	10.9	54.3	0.6	24.6	6.3
11. カラオケボックス（148）	16.9	16.9	8.8	8.1	9.5	31.1	0.7	5.4	2.0	54.7	1.4	62.8	6.1
12. 旅行業（150）	58.0	26.0	12.7	2.7	12.0	27.3	0.0	5.3	2.0	54.7	0.7	20.7	4.0
13. ホテル・旅館（227）	47.1	32.2	8.8	11.5	28.2	33.9	1.3	0.4	4.0	44.5	9.3	45.4	5.7
14. ペンション（236）	4.7	18.2	5.9	13.1	22.0	37.3	2.1	1.3	3.0	45.3	14.0	65.7	14.0
15. オートキャンプ場（209）	21.5	27.3	9.6	20.1	9.6	12.9	1.0	1.4	11.5	22.5	13.9	71.8	7.7
16. 遊園地（176）	42.0	27.8	5.7	16.5	13.1	22.2	0.6	0.0	7.4	30.7	17.0	64.8	3.4
全体（3,247）	32.5	27.2	8.7	13.3	14.1	33.0	3.5	4.6	6.1	42.3	10.5	45.8	6.8

表⑦　余暇市場の推移－娯楽部門

（単位：億円）　（％）

III 娯楽	60	61	62	63	元	2	3	4	5	6	7	8	9	9/8
1．ゲーム	119.030	123.540	126.920	137.560	155.920	181.890	212.880	238.420	255.490	270.630	278.220	258.330	232.450	▲10.0
(1) パチンコ（貸玉料）	107.250	110.980	116.020	126.180	143.590	169.010	198.930	223.400	240.600	256.000	263.420	243.660	218.560	▲10.3
(2) 麻雀ゲーム料	3.590	3.390	3.270	3.140	3.090	2.850	2.760	2.700	2.540	2.420	2.280	1.930	1.660	▲14.0
(3) ゲームセンター・ゲームコーナー	4.080	3.400	3.260	3.490	4.020	4.740	5.610	6.000	5.800	5.710	5.780	5.760	5.130	▲10.9
(4) テレビゲーム・ゲームソフト	4.110	5.770	4.370	4.750	5.220	5.290	5.580	6.320	6.550	6.500	6.740	6.980	7.100	1.7
2．ギャンブル	52.840	57.180	61.570	67.720	77.260	89.780	95.820	96.430	93.580	91.620	88.950	91.240	90.240	▲1.1
(1) 中央競馬	16.460	18.010	19.730	22.070	25.550	30.980	34.330	36.130	37.450	38.070	37.670	39.860	40.010	0.4
(2) 地方競馬	5.760	6.060	6.520	7.110	8.230	9.350	9.820	9.190	8.200	7.520	6.990	6.960	7.070	1.6
(3) 競輪	11.130	12.180	12.990	14.390	16.060	18.410	19.370	19.200	17.870	16.910	15.860	15.760	15.620	▲0.9
(4) 競艇	14.160	14.830	15.570	16.680	18.700	21.500	22.220	21.270	19.810	18.850	17.960	18.480	17.600	▲4.8
(5) オートレース	1.980	2.190	2.360	2.580	2.970	3.290	3.420	3.530	3.090	2.940	2.700	2.710	2.600	▲4.1
(6) 宝くじ	3.350	3.910	4.400	4.890	5.750	6.250	6.660	7.110	7.160	7.330	7.770	7.470	7.340	▲1.7
3．飲食	133.560	140.130	146.290	156.370	160.940	174.050	184.540	190.090	190.260	188.330	189.360	195.710	202.160	3.3
(1) 外食	78.610	83.160	87.740	94.420	99.180	109.460	115.340	120.020	120.610	120.790	122.750	128.410	134.320	4.6
(2) 喫茶店・酒場・バー等	54.950	56.970	58.550	61.950	61.760	64.590	69.200	70.070	69.650	67.540	66.610	67.300	67.840	0.8
4．カラオケボックス（ルーム）	—	—	290	860	1.250	2.900	3.770	4.610	5.530	6.010	6.340	6.600	6.400	▲3.0
小計	305.430	320.850	335.070	362.510	395.370	448.620	497.010	529.550	544.860	556.590	562.870	551.880	531.250	▲3.7

は平成9年の見通しは20・9％になるだろうと予測していたのだが…。そして、こうした状況がここ数年ずっと続いてきたからか、これまでその年度の実績よりも常に良くなるだろうとされてきた次年度の見通しが、今回とうとう前年度の実績を下回る見通しが立てられたのだ。つまり、平成10年は平成9年よりも更に悪くなるだろうと。

もちろん、この厳しい状況は「カラオケボックス」「遊園地」も同じこと。「カラオケボックス」では平成9年実績のマイナス32・3％を更に下回る平成10年度見通しマイナス37・4％の予測がなされているし、「遊園地」ではDI平均値がマイナス50％を超えた。

「経営上の問題」では競争の激化が依然トップに

では各事業所に於いて経営上、どのような問題に頭を悩ましているのだろうか。表⑥の「経営上の問題点」について見てみる。

まず「娯楽機器オペレーター」では、「他の同業施設との競争の激化」という項目が群を抜いて高い数値を示した。

この問題自体は今に始まったものではなく、前回までもトップにくる問題点だったのだが、前回の46・1％に比べ今回が54・3％と大幅アップし、オペレーターの半数以上が問題視する結果となった。

次いで高いのが「料金改定が難しいこと」。この問題は、これまでも比較的問題視されてきたものではあるが、今回のような二番目に高くなったのは初めてのこと。如何にオペレーター諸氏が現行の料金設定に行き詰まりを感じているか、そして料金を上げたがっているかがひしひしと感じられる。

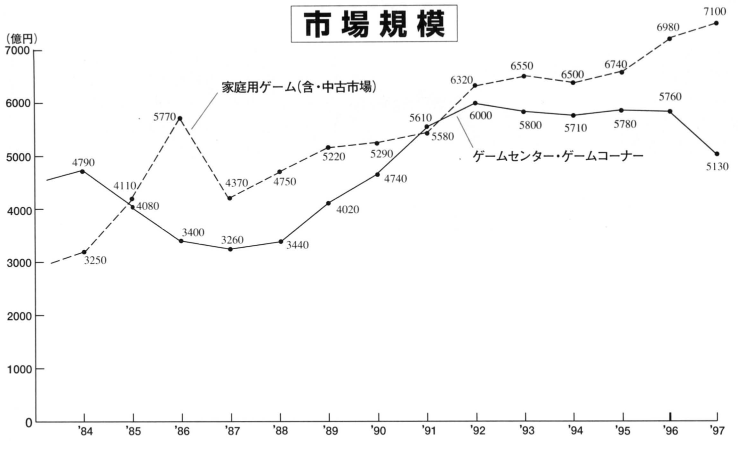
一方「遊園地」に関しては、前回と同様に「時間帯・曜日・季節による利用客の偏り」が群を抜いて高くなっているが、「他の同業施設（民間）との競争の激化」が大幅に少なくなった。ただ、同業施設との競合が減った分、「公的施設との競合」が倍増しているのが今回の特徴である。また、「人件費コストの増加」も相変わらず高い。

「カラオケボックス」では前回と殆ど変わらず、「時間帯・曜日～」の問題が最も高く、次いで「他の同業施設～」「料金改定～」と続く。

AM施設の市場規模は5130億円で10・9％の大幅なマイナス成長に

では最後に、表⑦「余暇市場の推移」を見てみる。

まず「ゲームセンター・ゲームコーナー」だが、白書調査による市場規模



は5130億円。折れ線グラフを見ればー目瞭然だが、92年の6000億円をピークにその後なだらかな左肩下がりで推移してきた市場規模が、今回ガクンと落ち込んだ。前年比10・9%の大幅なマイナス成長である。

白書ではこの理由を「プリクラブームの沈静化」としているが、いずれにせよ、これまでのなだらかだった左肩下がりの推移は、オペレーター諸氏からよく聞かれる「厳しい、きつい」の声とはややかけ離れた、つまりやや見方が甘いのではとの観のあるものだったのだが、今回の縮小でそうした各地オペレーターの声と合致してきた感じである。

また白書では、今回の理由を「大型小売店の併設店や郊外型の複合施設は出店が旺盛で、売上げも比較的安定している。ただ、過当競争で同一エリア内のパイの奪い合いになっており、企業間・施設間の格差は一段と大きくなっている」とも述べている。

ホームゲーム市場は7000億円の大台を突破

一方、「テレビゲーム・ゲームソフト」のホームゲーム市場は微増（前年比1・7%）ながらも拡大を遂げ、市場規模はとうとう7000億円の大台を突破した。「ハードの売上げはやや伸び悩んだが、ソフトは発売タイトル数が過去最高を更新し、売上げも堅調な伸びを示した」とのこと。ゲーム機ではプレイステーションが「販売シェア4割以上」と他のゲーム機を大きく引き離した。

遊園地・レジャーランド、カラオケボックスはともに3%程度のマイナス成長

「遊園地・レジャーランド」は3・6%のマイナス成長となった。「東京ディズニーランドやハウステンボスは堅調に売上げを伸ばしたが、バブル期に乱立した第三セクターのテーマパークの破綻が目立っている」。また、売上げこそ伸びているとはいえ、東京ディズニーランドも入園者数は3・9%減と前年度実績を下回っている。

遊園地・レジャーランドの平成4年以降ずっと続いているマイナス成長は、今後もまだ続きそうな気配である。

「カラオケボックス（ルーム）」は3・0%減の6400億円。店舗数はここ数年横ばい傾向にあり、成長の限界に達している。加えて客単価が減少しているため今回のマイナス成長となった。

表⑧　余暇市場の推移と現状（中分類）

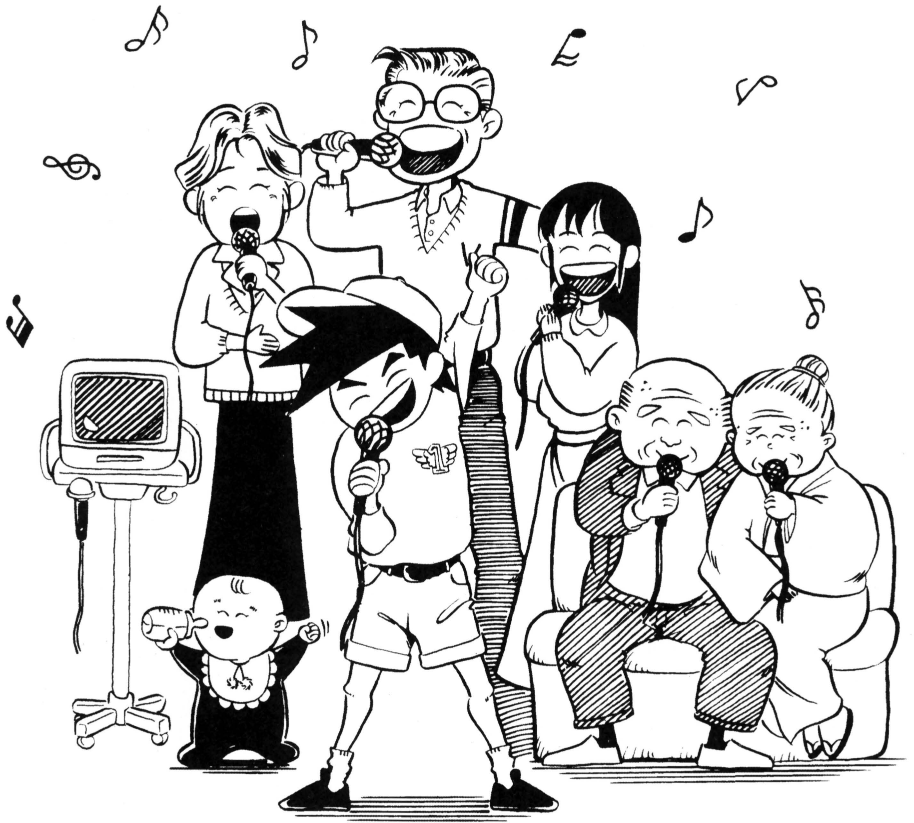
（単位：億円，％）

	平成7年	平成8年	平成9年	伸び率 9/8
合計	853,790	850,640	826,490	▲2.8
Ⅰ スポーツ	57,510	57,220	57,080	▲0.2
1. 球技スポーツ用品	8,360	8,390	8,490	1.2
2. 山岳・海洋性スポーツ用品	10,520	10,690	10,610	▲0.7
3. その他スポーツ用品	3,230	3,210	3,230	0.6
4. スポーツ服等	3,820	4,050	4,140	2.2
5. スポーツ施設スクール	30,260	29,660	29,350	▲1.0
6. スポーツ観戦料	1,320	1,220	1,260	3.3
Ⅱ 趣味・創作	115,130	119,650	118,680	▲0.8
1. 趣味・創作用品	11,570	11,500	12,410	7.9
2. 鑑賞レジャー用品	40,700	41,870	39,080	▲6.7
3. 新聞・書籍	48,250	49,460	49,860	0.8
4. 学習レジャーサービス	9,100	11,310	11,480	1.5
5. 鑑賞レジャー	5,510	5,510	5,850	6.2
Ⅲ 娯楽	562,870	551,880	531,250	▲3.7
1. ゲーム	278,220	258,330	232,450	▲10.0
2. ギャンブル	88,950	91,240	90,240	▲1.1
3. 飲食	189,360	195,710	202,160	3.3
4. カラオケボックス（ルーム）	6,340	6,600	6,400	▲3.0
Ⅳ 観光・行楽	118,280	121,890	119,480	▲2.0
1. 自動車関連	32,750	34,010	32,610	▲4.1
2. 国内観光・行楽	78,690	80,140	78,660	▲1.8
3. 海外旅行（国際線収入）	6,840	7,740	8,210	6.1

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです ■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです ■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

アミューズメント業界関連企業

法人申告所得ランキング

'96年12月決算〜'97年12月決算

(含：一部'98年1月決算)

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注1 公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円(決算月数が6カ月を超える場合は4000万円)を超えた法人。

注2 各法人は決算期末の翌日から2カ月以内(提出期限の延長が認められた場合は原則として3カ月以内)に所得金額を申告し、税務署は受付後2カ月以内にそれを公示する定めになっている。

【付記】

① 「月刊・法人申告所得全国速報」('96年12月決算〜'97年12月決算)より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキングとして作成した。

② '97年12月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。

③ ①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'98年1月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。

④ 各申告所得に修正申告が生じた場合は、できる限りこれを把握し、修正後の数値に改めた。

⑤ 「会社名」、及び「代表者」につき、申告後に変更や移動があった場合にはできる限り新社名、新代表者名で掲載し、申告時の会社名、代表者名を<　>内に付記した。

⑥ 「申告所得」欄及び「年商」欄の「㊫」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。

⑦ ⑥項に於ける「申告所得」及び「年商」の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とした。

⑧ 「申告所得」欄並びに「年商」欄の右に「決算月」を「○」数字で表示した。

⑨ ⑧項に於ける○数字が黒ベタ白抜きとなっているのは、各々の決算年度が「⑰❾⑥」、「⑲⑥❾⑤」「⑨⑤❾④」のうち前年の❾⑥、❾⑤、❾④であることを示す。

⑩ 「申告所得」欄が「———」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。

⑪ 「増減率」は、対前年比増減率を%で示したもので、小数点第2位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。また、⑦項の単純比例換算した数字との比較による「増減率(%)」については(　)で囲んだ。

⑫ 「資本金」及び「従業員」は原則として前述「月報」に掲載されている数字を採用した。なお、同「月報」に記載がない場合は「……」とした。

⑬ 「年商」についても原則として同「月報」記載の数字を採用したが、同「月報」記載の数字は速報性を最重点としているため、基本的には申告所得の一期前の決算期の年商の掲載となっている。(原則として営業報告書に基づいて計上されているが、非公開の法人については推定値となっている)

⑭ ⑬項の「年商」につき同「月報」に記載がない場合は「……」とした。申告所得が4000万円未満、或いは欠損により当該社の記載自体がない場合は「———」とした。

「'96/12決算～'97/12決算」(一部'98/1決算を含む)

会 社 名	資本金(万円)	従業員(人)	(97)(96)年商(百万円)		増減率(%)	(96)(95)年商(百万円)		増減率(%)	(95)(94)年商(百万円)		増減率(%)
アルゼ(株) 〈ユニバーサル販売(株)〉	46,050	730	32,400	③	8.0	30,000	③	0.0	30,000	③	………
(株)セガ・エンタープライゼス	3,915,350	3 872	359,929	③	4.0	346,182	③	3.9	333,322	③	▲5.8
(株)ナムコ	2,215,500	2170	101,026	③	17.9	85,716	③	12.2	76,404	③	6.0
(株)アトラス	111,980	195	10,445	③	0.0	10,445	③	34.3	7,778	③	………
(株)第一興商	1,234,839	1426	84,546	③	▲2.8	86,993	③	9.8	79,263	③	▲6.2
(株)カプコン	1,821,132	919	34,939	③	1.5	34,426	③	▲28.1	47,910	③	▲43.2
(株)マタハリー	27,360	240	64,770	③	0.0	64,770	③	68.9	38,342	③	88.8
(株)ナナオ	44,360	557	70,544	③	………	………	③	———	———		———
三精輸送機(株)	325,100	257	[半] 60,334	③	(134.6)	[8] 25,713	⑨	(19.2)	21,568	①	3.2
(株)亜土電子工業	690,812	662	116,014	③	44.3	80,397	③	63.4	49,198	③	98.2
(株)ハピネット	80,800	265	76,117	③	17.3	64,903	③	16.7	55,607	③	15.8
グローリー商事(株)	21,353	1584	101,324	③	0.0	101,324	③	17.0	86,577	③	6.5
(株)エス・エヌ・ケイ	215,800	927	[半] ………	③	(………)	49,107	⑨	13.2	47,888	⑨	10.4
(株)アムテックス	9,036	85	17,963	⓬	1.5	17,700	⓬	18.0	15,000	⓬	0.0
(株)シグマ	38,498	697	23,571	③	………	………	③	———	———		———
日邦産業(株)	260,185	248	26,750	③	▲4.1	27,895	③	7.3	25,995	③	▲1.9
マルカ(株)	30,492	109	14,532	⑨	104.4	7,108	⑨	14.2	6,632	⑨	6.6
加賀電子(株)	810,271	289	58,537	③	▲11.2	65,951	③	25.2	52,684	③	9.3
加賀デバイス(株)	20,000	32	3,820	③	23.1	3,104	③	………	………	③	———
(株)サノヤス・ヒシノ明昌	143,000	791	52,870	③	10.7	47,767	③	▲12.0	54,251	③	13.7
(株)セタ	68,725	59	3,137	⑤	………	………	⑤	………	4,683	⑤	86.2
(株)アポロ	9,800	29	8,168	⑨	0.9	8,097	⑨	6.3	7,615	⑨	12.2
(株)スガイ・エンタテインメント	94,877	179	7,064	③	▲1.0	7,138	③	▲4.6	7,482	③	10.2
(株)エイブルコーポレーション	2,000	25	[半] 9,754	⑧	(45.2)	6,717	②	0.0	6,717	②	▲25.4
(株)セガ・ユナイテッド	218,000	47	………	③	———	———		———	———		———
(株)光新星	4,800	422	35,976	⑪	▲2.4	36,876	⑪	44.7	25,488	⑪	11.4
日本ブランズウィック(株)	200,000	98	13,945	⑪	12.8	12,358	⑪	11.0	13,878	⑪	▲0.2
(株)メッセサンオー	2,100	6	5,338	⑤	27.8	4,177	⑤	43.3	2,915	❺	▲3.5
プレビ(株)	54,773	250	5,717	③	10.5	5,176	③	0.5	5,150	③	5.6
中央アルプス観光(株)	10,000	136	2,561	⓬	9.8	2,840	⓬	12.3	2,528	⓬	▲3.2
ヒューマン(株)	27,520	230	………	③	———	———		———	———		———
(株)ワイドレジャー	1,000	150	4,161	②	16.9	3,560	②	9.5	3,250	②	10.5
(株)バンプレスト	140,000	162	[半] ………	③	………	32,732	②	0.0	32,732	②	50.2
(株)コナミコンピュータエンタテインメント東京	30,000	200	………	③	………	………	③	———	———		———
マスセット(株)	1,200	80	4,161	①	▲6.8	4,346	①	▲2.7	4,466	①	▲1.6
伊藤忠産機(株)	20,000	90	18,441	③	………	………	③	———	———		———
ユーズ(株)	6,000	80	2,300	②	9.5	2,100	②	36.1	1,543	②	4.3
(株)トーワジャパン	6,850	85	12,269	③	27.7	9,610	③	▲1.2	9,726	③	4.9
(株)ユージン	7,000	20	2,798	③	0.0	2,798	③	………	………		———
(株)セントラルレジャーシステム	4,900	21	1,356	④	1.6	1,335	④	▲1.1	1350	④	37.9
(株)セガ・ロジスティックスサービス	20,000	199	………	③	………	………	③	———	———		———
(株)アルノ	2,000	57	5,600	⑧	40.0	4,000	⑧	………	………	⑧	———
(株)特機リース	1,000	10	660	⑨	4.8	630	⑨	………	………	⑨	———

AM業界関連・法人申告所得ランキング

会社名	所在地	代表者	⑨⑦⑨⑥申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑥⑨⑤申告所得(万円)		増減率(%)	⑨⑤⑨④申告所得(万円)		増減率(%)
アルゼ㈱〈ユニバーサル販売㈱〉	東京	岡田 和生	1,466,222	③	359.7	318,985	③	389.4	65,177	③	———
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	中山 隼雄	1,396,190	③	34.2	1,003,008	③	▲62.6	2,679,170	③	▲33.6
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	1,166,534	③	22.7	950,503	③	168.4	354,152	③	▲30.6
㈱アトラス	東京	原野 直也	892,923	③	927.5	86,901	③	1809.9	4,550	③	▲80.0
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	712,179	③	▲11.3	803,286	③	▲4.1	837,928	③	41.3
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	439,086	③	43.5	305,915	③	1272.9	22,283	③	▲98.5
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	427,984	③	▲29.4	606,635	③	2.6	591,245	③	27.0
㈱ナナオ	石川	高嶋 哲	297,458	③	18.5	250,997	③	———	———		———
三精輸送機㈱	大阪	本多 孟	[半] 255,178	③	(▲20.9)	[8] 322,512	⑨	(20.3)	268,114	①	▲15.0
㈱亜土電子工業	東京	金山 和男	241,283	③	130.0	104,926	③	67.4	62,681	③	12.2
㈱ハピネット	東京	河合 洋	231,091	③	131.2	99,963	③	255.8	28,095	③	▲73.9
グローリー商事㈱	大阪	玉森 靖久	216,706	③	▲22.0	277,691	③	52.3	182,343	③	▲34.4
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	高堂 良彦	[半] 194,714	③	(▲12.4)	222,212	⑨	947.7	21,591	⑨	▲83.4
㈱アムテックス	群馬	中島 権	137,170	⓬	▲21.2	174,039	⓬	29.3	134,578	⓬	▲10.8
㈱シグマ	東京	真鍋 勝紀	125,930	③	33.4	94,412	③	———	———		———
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	101,333	③	▲26.6	137,981	③	11.0	124,305	③	1.6
マルカ㈱	東京	加藤 定	75,016	⑨	113.8	35,094	⑨	49.0	23,559	⑨	78.0
加賀電子㈱	東京	塚本 勲	74,484	③	▲60.4	188,006	③	142.6	77,481	③	38.0
加賀デバイス㈱	東京	塚本 勲	66,863	③	459.7	11,947	③	82.4	6,550	③	———
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	南雲 龍夫 <大野伊佐男>	63,911	③	▲73.0	236,998	③	▲10.6	265,224	③	▲0.1
㈱セタ	東京	藤本 淳	54,587	⑤	▲7.7	59,124	⑤	19.7	73,605	⑤	160.9
㈱アポロ	大阪	段 為梁	53,058	⑨	67.1	31,753	⑨	99.9	15,884	⑨	▲66.2
㈱スガイ・エンタテインメント	北海道	鈴木 保男	49,913	③	▲4.4	52,188	③	▲3.0	53,795	③	71.9
㈱エイブルコーポレーション	東京	熊谷 俊範	[半] 49,400	⑧	(483.9)	8,461	②	▲71.0	29,149	②	▲16.2
㈱セガ・ユナイテッド	東京	毛塚 敏郎	44,496	③	———	———		———	———		———
㈱光新星	大阪	當山 隆則	43,728	⑪	▲82.3	246,851	⑪	▲12.0	280,558	⑪	72.1
日本ブランズウィック㈱	東京	武智 道雄	42,434	⑪	▲60.3	106,965	⑪	49.6	71,499	⑪	▲45.5
㈱メッセサンオー	東京	志村 昇	41,963	⑤	142.7	17,292	⑤	98.8	8,697	⑤	▲25.0
プレビ㈱	茨城	梶 格康	39,433	③	▲34.1	59,864	③	53.8	38,925	③	6.8
中央アルプス観光㈱	長野	野々上 烝	37,215	⓬	108.3	17,869	⓬	▲62.1	47,117	⓬	50.9
ヒューマン㈱	東京	鈴木長四郎	36,715	③	———	———		———	———		———
㈱ワイドレジャー	福岡	菊池 康男	34,835	②	5.4	33,054	②	36.7	24,185	②	8.6
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	[半] 32,730	③	(▲60.1)	81,937	②	▲76.2	344,504	②	3.5
㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京	東京	北上 一三	32,168	③	(216.5)	[11] 10,163	③	———	———		———
マスセット㈱	東京	鈴木 利生	31,175	①	▲25.8	42,026	①	▲4.0	43,768	①	12.2
伊藤忠産機㈱	東京	吉原 正	29,165	③	75.4	16,624	③	———	———		———
ユーズ㈱	東京	加藤 勇	28,038	②	26.5	22,173	②	42.6	15,545	②	52.3
㈱トーワジャパン	東京	正岡 力	27,760	③	5.0	26,428	③	50.6	17,544	③	▲58.8
㈱ユージン	東京	田中 延茂	25,534	③	280.2	6,716	③	▲16.5	8,045		———
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子 孝運	23,671	④	▲9.7	26,201	④	0.3	26,128	④	▲3.7
㈱セガ・ロジスティックスサービス	東京	田子 林七	22,143	③	———	———		———	———		———
㈱アルノ	秋田	下村 英春	21,815	⑧	22.7	17,775	⑧	▲42.9	31,116	⑧	———
㈱特機リース	岐阜	真鍋佐千江	21,033	⑨	86.7	11,263	⑨	▲9.9	12,506	⑨	———

「'96/12決算～'97/12決算」(一部'98/1決算を含む)

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	⑨⑦⑨⑥年商(百万円)		増減率(%)	⑨⑥⑨⑤年商(百万円)		増減率(%)	⑨⑤⑨④年商(百万円)		増減率(%)
㈱一富士興業	11,000	250	35,321	⑥	13.9	31,000	⑥	0.7	30,785	⑥	1.8
㈱アルプス	1,000	63	1,230	⑧	24.0	992	⑧	14.0	870	❽	35.9
㈱タイカン	95,232	412	15,722	③	22.9	12,794	③	21.1	10,561	③	22.2
㈱エスケイジャパン	18,909	65	3,369	③	5.3	3,200	③	45.5	2,200	③	57.1
㈱友栄	1,200	140	2,727	③	9.0	2,502	③	▲19.6	3,112	③	▲0.2
㈱カプトロン	8,000	100	………	②	———	———		———	———		———
㈱岡本製作所	7,800	40	1,400	③	▲22.2	1,800		▲33.1	2,689	③	168.9
㈱ケイアンドユウ	16,250	48	3,718	③	………	………	③	———	———		———
泉陽興業㈱	10,000	258	12,262	④	………	………	④	———	———		———
パワー・リンク㈱	20,000	10	3,737	⑨	0.0	3,737	⑨	———	———		———
㈱百又	9,900	80	4,186	①	▲14.7	4,905	①	▲22.4	6,317	①	▲8.2
ビデオシステム㈱	2,000	70	2,235	⑦	12.3	1,990	⑦	1.0	1,970	⑦	▲38.4
エイトレジャー物産㈱	6,390	85	3,551	③	8.9	3,262	③	8.0	3,020	③	▲4.9
タスコ㈱	4,000	180	6,319	⑥	14.7	5,511	⑥	9.6	5,026	⑥	7.9
㈱総商	6,400	40	3,709	⑥	………	………	⑥	———	———		———
㈱アミューズ	1,000	28	2,352	②	………	………	②	———	———		———
㈱タイコー物産㈱	1,000	30	760	③	———	………	③	———	———		———
㈱アリサカ	6,000	34	1,822	③	12.2	1,624	③	8.6	1,495	③	———
㈱コアランド	2,400	20	914	②	4.9	871	②	………	………	②	———
㈱エフジイエル	1,000	35	1,069	⑥	▲3.2	1,104	⑥	▲15.4	1,305	⑥	▲20.8
ヒューマックス㈱	4,800	33	4,660	③	▲2.7	4,791	③	▲5.3	5,057	③	▲3.9
㈲アミパラ	2,000	42	1,750	④	………	………	④	………	………	②	———
㈱ウエップシステム	16,935	101	5,008	⑨	16.1	4,313	⑨	28.1	3,367	⑨	59.6
㈲サン・カンパニー	500	9	732	⑧	5.8	692	⑧	4.5	662	⑧	12.2
メディア商事㈱	2,000	13	2,635	⑨	▲0.6	2,652	⑨	▲18.0	3,235	⑨	▲8.4
シリコンストレージテクノロジー㈱	………	………	………	③	———	———		———	………	①	………
㈱セガ・ミュージック・ネットワークス	40,000	27	………	③	———	———		———	———		———
㈱マツイ・ゲーミング・マシン〈M・G・M〉	1,000	52	2,282	⑦	38.8	1,644	⑦	44.6	1,137	⑦	127.4
㈱スクラッチ	1,000	41	4,413	⑩	33.2	3,313	⑩	50.0	2,285	⑩	36.7
東洋テクトロン㈱	5,000	67	1,739	③	1.9	1,707	③	4.0	1,641	③	17.2
㈱コインゲーム	1,200	20	1,561	⑨	4.1	1,500	⑨	▲1.3	1,520	⑨	4.5
㈱ダイフレックス	38,400	134	9,325	③	4.7	8,906	③	1013.3	800	③	▲35.5
㈱千代田勧業建設	1,200	25	972	③	▲29.3	1,374	③	▲15.3	1,622	③	………
㈱ユウビス	18,700	153	13,235	⑧	▲1.9	13,495	⑧	0.5	13,426	⑧	0.0
㈱アテナ	3,200	34	1,348	⓬	32.9	1,014	⓬	44.9	700	⓬	22.8
光商事㈱	800	………	………	⑨	………	………	⑨	………	………	⑨	………
㈱セガ・リース	10,000	………	………	③	———	———		———	———		———
㈱タオ・エンタープライズ	3,000	10	1,002	⑫	10.1	910	⑫	………	………	⑫	———
㈱ジーエム商事	4,000	22	4,222	④	———	………	④	———	———		———
日本ユニカ㈱	10,000	50	………	⓬	———	———		———	———		———
㈱テンレジャーサービス	1,000	14	………	⑦	………	[8]………	⑦	———	———		———
㈱さくら	1,000	1	431	⑨	▲15.5	510	⑨	▲15.0	600	⑨	………
㈱ジェイ・アール・イー	4,000	26	860	⑥	………	………	⑥	———	———		———

AM業界関連・法人申告所得ランキング

会社名	所在地	代表者	(97)(96)申告所得(万円)		増減率(%)	(96)(95)申告所得(万円)		増減率(%)	(95)(94)申告所得(万円)		増減率(%)
㈱一富士興業	広島	長舗 毅一郎	20,782	⑥	▲31.1	30,158	⑥	30.9	23,047	⑥	▲69.4
㈱アルプス	兵庫	水野 則男	19,938	⑧	6.7	18,690	⑧	320.0	4,450	⑧	4.6
㈱タイカン	兵庫	別宮 浩	19,034	③	▲67.9	59,354	③	▲11.2	66,851	③	166.2
㈱エスケイジャパン	大阪	久保 敏志	18,500	③	▲39.5	30,570	③	92.7	15,860	③	153.4
㈱友栄	東京	内田 博	17,574	③	20.7	14,562	③	22.2	11,915	③	▲53.6
㈱カプトロン	大阪	辻本 春弘	17,010	③	―――	―――		―――	―――		―――
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	15,628	③	4.0	15,023	③	56.6	9,592	③	▲62.0
㈱ケイアンドユウ	大阪	林 謙二	15,541	②	22.2	12,722	②	―――	―――		―――
泉陽興業㈱	大阪	山田 三郎	14,648	④	▲23.6	19,165	④	―――	―――		―――
パワー・リンク㈱	東京	西川富士男	13,093	⑨	82.0	7,193	⑨	―――	―――		―――
㈱百又	大阪	妹尾 克巳	12,503	①	23.1	10,157	①	24.0	8,188	①	▲28.9
ビデオシステム㈱	京都	古川 晃司	12,405	⑦	34.9	9,198	⑦	▲0.6	9,255	⑦	▲7.1
エイトレジャー物産㈱	北海道	富田 紀一	12,116	③	▲14.1	14,103	③	40.9	10,011	③	5.9
タスコ㈱	東京	上原 義和	11,732	⑥	6.6	11,005	⑥	1.6	10,830	⑥	▲26.6
㈱総商	愛知	木村 雅三	11,365	⑥	117.8	4,091	⑥	―――	―――		―――
㈱アミューズ	東京	飯島 充実	11,345	②	▲37.1	18,028	②	―――	―――		―――
タイコー物産㈱	滋賀	名久井俊彦	11,031	③	7.2	10.290	③	―――	―――		―――
㈱アリサカ	宮崎	有坂 順三	10,204	③	112.5	4,803	③	▲13.1	5,528	③	13.4
㈱コアランド	東京	杉田 安雄	10,089	②	29.5	7,789	②	▲20.4	9,781	②	―――
㈱エフジイエル	愛知	松本 昭夫	10,003	⑥	8.7	9,203	⑥	▲20.8	11,627	⑥	12.2
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	9,826	③	▲35.4	15,220	③	▲75.4	61,834	③	32.5
㈲アミパラ	岡山	筒井 雅久	9,683	④	8.0	8,962	④	(93.8)	4,624	②	―――
㈱ウエップシステム	東京	玉手 良光	9,000	⑨	▲28.5	12,586	⑨	1.4	12,413	⑨	60.0
㈲サン・カンパニー	神奈川	浦上 和三	8,851	⑧	2.6	8,630	⑧	40.7	6,135	⑧	▲11.4
メディア商事㈱	大阪	柏 信行	8,497	⑨	101.0	4,228	⑨	0.7	4,199	⑨	▲0.1
シリコンストレージテクノロジー㈱	東京	四方堂久登	8,008	③	―――	―――		―――	6,887	①	117.4
㈱セガ・ミュージック・ネットワークス	東京	藤中 茂生	7,605	③	―――	―――		―――	―――		―――
㈱マツイ・ゲーミング・マシン〈M・G・M〉	東京	松井 隆	7,530	⑦	▲20.7	9,499	⑦	▲55.8	21,494	⑦	50.3
㈱スクラッチ	大阪	森田 友久	7,293	⑩	24.8	5,846	⑩	▲42.2	10,116	⑩	43.1
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤 克彦	7,041	③	▲1.2	7,130	③	6.3	6,710	③	14.7
㈱コインゲーム	東京	松永 光司	6,829	⑨	▲43.5	12,087	⑨	41.5	8.543	⑨	▲38.3
㈱ダイフレックス	東京	三浦 慶政	6,080	③	▲29.2	8,597	③	83.7	4,680	③	▲62.2
㈱千代田勧業建設	東京	岩切 健仁	5,967	③	▲19.3	7,395	③	▲15.6	8,763	③	▲9.1
㈱ユウビス	大阪	川楠俊太郎	5,768	⑧	▲25.3	7,717	⑧	▲43.8	13,741	⑧	▲65.1
㈱アテナ	東京	中村 栄	5,700	⓬	1.4	5,620	⓬	▲37.9	9,046		51.5
光商事㈱	大阪	宮島美代子	5,568	⑨	▲38.0	8,977	⑨	53.1	5,863	⑨	▲7.1
㈱セガ・リース	東京	家田 和忠	5,473	③	―――	―――		―――	―――		―――
㈱タオ・エンタープライズ	千葉	大和久雅史	5,393	⑫	32.2	4,080	⑫	▲51.1	8,348	⑫	―――
㈱ジーエム商事	東京	小倉 忠弘	5,339	④	14.4	4,667	④	―――	―――		―――
日本ユニカ㈱	東京	篠岡 信雄	5,204	⓬	―――	―――		―――	―――		―――
㈱テンレジャーサービス	福島	天沼 勝	5,136	⑦	(28.1)	[8]7,140	⑦	―――	―――		―――
㈱さくら	大阪	櫨元伊四郎	5,130	⑨	▲61.7	13,379	⑨	▲35.4	20,770	⑨	▲21.8
㈱ジェイ・アール・イー	大阪	能美 政彦	5,061	⑥	▲28.7	7,096	⑥	―――	―――		―――

「'96/12決算～'97/12決算」（一部'98/1決算を含む）

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	⑨⑦⑨⑥年商(百万円)		増減率(%)	⑨⑥⑨⑤年商(百万円)		増減率(%)	⑨⑤⑨④年商(百万円)		増減率(%)
泉陽機工㈱	4,500	45	2,852	④	10.2	2,589	④	▲18.3	3,169	④	▲31.5
㈱ピーナッツ・クラブ	2,000	57	5,600	⑧	40.0	4,000	⑧	………	………	⑧	――
サンアミューズメント㈱	1,000	35	522	③	………	………	③	――	――		――
㈱野々部時計店	2,000	4	805	⑥	………	………	⑥	………	600	⑥	0.0
㈱コナミコンピュータエンタテイメント大阪	30,000	140	………	③	………	………	③	――	――		――
㈱プロバックス	1,000	56	1,631	⑨	12.9	1,445	⑨	2.7	1,407		――
㈱ティー・エム・シージャパン	1,000	10	………	①	――	――		――	――	❿	――
長野興産㈱	1,000	50	2,762	⑦	0.0	2762	⑦	――	――		――
ユニバーサルテクノス㈱	4,500	110	………	③	――	――		――	――		――
㈱ママトップ	2,300	75	1,495	⑧	▲25.0	1,994	⑧	39.9	1,068	⑧	2.7
システムサービス㈱	4,000	37	4,764	⑨	51.2	3,150	⑨	6.6	2,955	⑨	1.5

「'96/12決算～'97/12決算」

会社名	資本金(万円)	従業員(人)	⑨⑦⑨⑥年商(百万円)		増減率(%)	⑨⑥⑨⑤年商(百万円)		増減率(%)	⑨⑤⑨④年商(百万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	6,320,112	2,389	180,965	③	17.6	153,923	③	▲1.5	156,272	③	3.8
㈱東京ドーム	3,285,808	1,187	68,290	①	3.6	65,930	①	▲7.8	71,515	①	0.0
大新東㈱	120,225	4,195	35,009	③	9.1	32,087	③	6.9	30,019	③	9.4
長島観光開発㈱	120,000	1,189	27,369	②	2.4	26,735	②	17.6	22,728	②	▲6.6
㈱ワールドサファリ	103,630	150	8,327	⑫	1.6	8,194	⑫	▲1.5	8,319	⑫	5.5
藤和那須リゾート㈱	630,000	90	8,558	⓬	42.0	6,024	⓬	▲7.3	6,500	⓬	▲5.8
㈱よみうりランド	605,303	262	19,122	③	6.2	20,381	③	▲9.4	22,487	③	2.7
三井グリーンランド㈱	390,600	107	7,822	③	▲5.9	8,312	③	▲7.0	8,938	③	▲1.0
㈱エキスポランド	10,000	145	7,380	③	15.0	6,416	③	▲11.7	7,269	③	▲2.0
㈱鳥羽水族館	10,000	175	4,707	⑤	▲8.8	5,159	⑤	67.1	3,088	⑤	▲37.6
㈱ヒルゼン高原センター	9,700	95	2,200	⑥	1.1	2,176	⑥	………	………	⑥	………
㈱田無ファミリーランド	1,000	92	11,341	③	1.3	11,200	③	51.5	7,391	③	▲5.9

編集部までご連絡ください。　月刊コインジャーナル編集部　TEL (06) 242－0205

AM業界関連・法人申告所得ランキング

会社名	所在地	代表者	㊲㊱申告所得(万円)		増減率(%)	㊱㉟申告所得(万円)		増減率(%)	㉟㉞申告所得(万円)		増減率(%)
泉陽機工㈱	大阪	山田 三郎	4,993	④	▲47.1	9,433	④	112.3	4,443	④	▲14.2
㈱ピーナッツ・クラブ	大阪	吉名 基能	4,941	⑧	▲72.6	18,001	⑧	27.0	14,186	⑧	———
サンアミューズメント㈱	愛知	杉山登美子	4,893	③	2.1	4,794	③	———	———		———
㈱野々部時計店	愛知	野々部真佐恵	4,805	⑥	▲11.1	5,405	⑥	▲42.9	9,462	⑥	35.4
㈱コナミコンピュータエンタティメント大阪	大阪	樹下 國昭	4,508	③	▲42.3	[11]7,808	③	———	———		———
㈱プロバックス	広島	平本 将人	4,497	⑨	▲60.2	11.306	⑨	6.5	10,619	⑨	▲4.0
㈱ティー・エム・シージャパン	東京	山崎 康之	4,494	①	———	———		———	———		———
長野興産㈱	静岡	長野 一郎	4,204	⑦	▲51.8	8,719	⑦	116.3	4,031	⑦	———
ユニバーサルテクノス㈱	東京	岡田 和生	4,167	③	———	———		———	———		———
㈱ママトップ	静岡	安本 彰雄	4,105	⑧	▲72.0	14,640	⑧	108.6	7,018	⑧	▲52.3
システムサービス㈱	東京	佐藤 隼夫	4,077	⑨	▲58.2	9,753	⑨	▲7.0	10,491	⑨	▲1.7

遊園地・レジャーランド

会社名	所在地	代表者	㊲㊱申告所得(万円)		増減率(%)	㊱㉟申告所得(万円)		増減率(%)	㉟㉞申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千葉	加賀見俊夫	2,705,980	③	▲7.9	2,937,036	③	60.3	1,832,157	③	▲15.3
㈱東京ドーム	東京	林 有厚	225,357	①	▲22.9	292,285	①	▲51.2	598,373	①	▲1.6
大新東㈱	東京	野口 義和	213,362	③	7.0	199,315	③	8.1	184,416	③	▲18.6
長島観光開発㈱	三重	大谷億美治	162,201	②	▲28.6	227,067	②	▲18.6	278,822	②	164.2
㈱ワールドサファリ	大阪	山本 良継	81,326	⑫	20.5	67,488	⑫	10.8	60,906	⑫	5.7
藤和那須リゾート㈱	栃木	黒木 芳彦	74,287	⓬	4.9	70,842	⓬	105.2	34,528	⓬	187.8
㈱よみうりランド	東京	関根長三郎	63,617	③	▲27.6	87,835	③	▲40.5	147,569	③	115.9
三井グリーンランド㈱	熊本	倉田 稔	61,760	③	7.8	57,296	③	▲16.2	68,372	③	▲30.4
㈱エキスポランド	大阪	山田 三郎	49,934	③	117.9	22,915	③	▲25.5	30,775	③	▲27.4
㈱鳥羽水族館	三重	中村 幸昭	21,456	⑤	▲60.5	54,332	⑤	▲41.3	92,628	⑤	170.6
㈱ヒルゼン高原センター	岡山	石賀 久	8,593	⑥	▲8.6	9,397	⑥	▲6.7	10,077	⑥	▲35.6
㈱田無ファミリーランド	東京	下田 忠雄	6,332	③	▲82.9	36,936	③	▲28.1	51,348	③	▲3.1

関係各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、

安全性を重視

F827
コインロック

新発売

ロ〜コスト

- ●標準の同一番号は1種
  他は全て登録番号
- ●自販機規格ですので取付は従来品と同じです
- ●主要 パーツは全て黄銅製
- ●キーは方向性のないリバーシブルタイプ



取付長さ　17.4mm

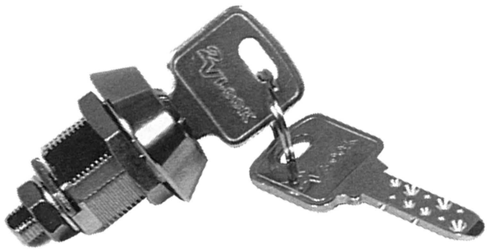
F930

3方向に12本ピン採用
4200万種類!!

取付長さ　17.4mm

FiRST LOCK　2V ツーブイロック LOCK
The Super Lock System. Produced by First Lock.

一つの鍵で管理が可能



F940

- ●破壊防止用ガードリング付（FDR方式）
- ●鍵板は重厚な洋白材を使用（t=2.2）
- ●安全を重視した「3方向」（12本ピン）
  ※最大15本ピン
- ●キーは方向性のないリバーシブルタイプ
- ●豊富な鍵違数（理論値4200万種類）
- ●標準同一番号は、10種。他はすべて登録番号です。
- ●特注により、マスターキーも制作します。（子鍵は100種）
- ●自販機規格ですので、取付寸法は従来品と同じです。
- ●主要パーツは全て黄銅製（クローム）

二ヶ所抜きも可能に



人気の2Vロックに、
F940（ネジ太タイプ）新登場!!
セガ社製品対応

取付長さ 22mm
軸寸法　M10

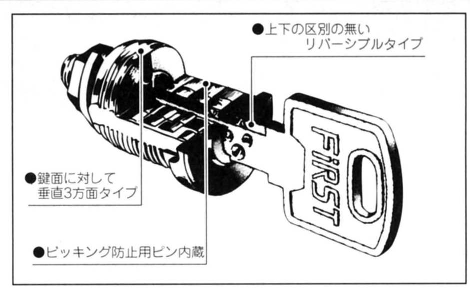
あの2Vロックシリーズ（F930,F935,F940,F950,F950S）が一本のキーで管理OKに!!

F935

取付長さ 17.4mm
軸寸法　M10

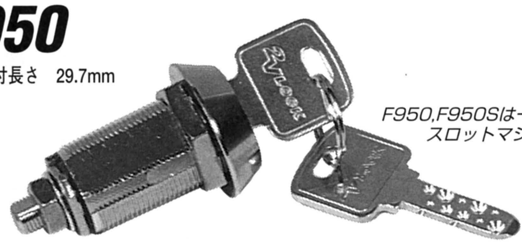


ネジ太タイプ!!



F950

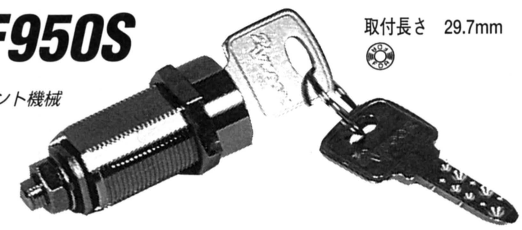
取付長さ　29.7mm



F950,F950Sは一般アミューズメント機械
スロットマシンが管理できる。

F950S

取付長さ　29.7mm



営業品目　2Vロック・コインロック・カインドロック・カインドロックII・Xロック・八万ロック・スイッチロック・各種シリンダー錠　製造販売 及び 加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりとご相談下さい。
くわしくは、カタログをご請求下さい。

株式会社　ファースト・ロック

FiRST

本社営業部　〒304-0000 茨城県下妻市大字江上山1645-10　TEL0296(43)7591㈹　FAX0296(43)7598
東京営業所　〒182-0023 東京都調布市染地3-1-61　TEL0424(87)5221㈹　FAX0424(87)0776

Video slot machine series 第1弾

New Concept Medal Slot

Medal Champ™

メダルチャンプ

やったぜ！ 新登場



メダル専用機

狙って押せば大当り!?

目押し対応

ビデオアクションスロット登場

あの興奮を凝縮してスロットで再現！

Point1 多彩なリーチアクション
お馴染みの絵柄にオリジナルアクションをプラス！

Point2 確率変動システム
メダル獲得は連チャン無制限！

Point3 リンクボーナスJP
「大当り」後にルーレット回転さらにメダルGET！

Point4 10インチモニター搭載
シマ作り、メンテ性を考えた親切設計の専用筐体！

リンク（通信）システムでさらなる感動の大放出！！

ボーナスルーレットが当ればJP! プールされたボーナスメダルを独占！

最大8台まで通信可・メダルコーナーのリニューアル可

<仕様>
■外形寸法：600（W）×660（D）×1,780（H）
■消費電力：AC100V120W 50/60Hz■85kg

ソフト交換（ROMキット）対応。 実用新案申請中
第2弾！ただ今開発進行中。

※仕様およびデザインは改良のため予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。

●企画・製造・販売元
GAZELLE
株式会社 ガゼル 国内営業部
〒102−0072 東京都千代田区飯田橋1−5−8 アクサンビル5F
TEL.03−3261−3667 FAX.03−3261−3680

MR.BEAN

話題沸騰！ミスター・ビーンアイテム

©Tiger Television Limited,1998





ポスター付

001



「ミスター・ビーン」はイギリスで1989年から制作されているコメディ・シリーズ。演じているローワン・アトキンソンの絶妙とも珍妙とも言える演技は、現代版チャップリンとして名高く評価され、数々の賞を獲得している。
国境・年齢層を越えて、各国でも反響を呼び、日本では1991年からNHKで放送されているが、定期的な放送ではない為、当初は幻のコメディとして一部の愛好家に語り継がれるにすぎない番組だった。ところが噂が噂を呼び大ブレイク!今やビデオも入荷即完売といったほどの大人気。そしてついに「ミスター・ビーン」が今春ロードショウとして日本上陸!皆を爆笑の渦に巻き込んだ話題の映画。

001 ミスター・ビーンのバッグ
5アイテム●70個入 OP価格 **35,000**円
- 落ちついたグリーンにテディの柄が映えるバッグ、テディの顔型バッグなど様々なタイプをアソートしました。
- キュートなデザインで人気爆発まちがいなし！
- サイズ約16～22cm

©Tiger Television Limited.1998

※品質向上の為、仕様を変更することがございます。ご了承ください。

L'UOMO MUSK

An admirable elegance that makes us wide-eyed. Authentic elegance has an incredible power which changes the surrounding atmosphere.

NEW

003 ポスター付



003
L'UOMO MUSK クリアダブルバッグ
7アイテム●60個入 OP価格 **30,000**円
- シーズンにふさわしいシースルータイプ！中にブラックの巾着がセットされているお洒落なダブルバッグ。型押しのロゴ、プリントロゴが雰囲 気を高めています。
- タイムリーでしかも新鮮なアイテムです。
- サイズ約14.5～20cm

ⓒ1998(株)TRYSAIL TRADING CO.,LTD.

Ambassador Roberta®

002
アンバサダ ロベルタ
ミルキーチェックバッグ
9アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- 白を基調とした品のあるグレンチェックのバッグ。新たな魅力も加わって充実の9アイテムをアソートしました。
- ゴールドのロゴエンブレムが上品にマッチして、さらに価値を高めています。
- サイズ約15～20cm



NEW

ポスター付

002



NICOLA VALENTINO ITALY



NEW

ポスター付

004



004
ニコラバレンチノ
ゴールドビットバッグ
9アイテム●60個入
OP価格 **30,000**円
- 人気のニコラバレンチノから高級感溢れるホワイトカラーのバッグが登場。ゴールドのパーツが上品にマッチしています。
- ジッパースライダー等にさり気なく入ったロゴが価値を高めます。
- サイズ約13～20cm



NEW





MUSK SPORTS

ポスター付

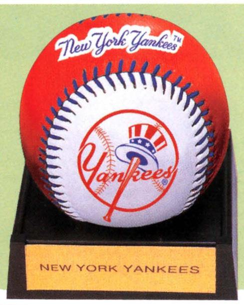
005

005
MUSK SPORTS アクティブサンダル
5アイテム●80ペア OP価格 **36,000**円
- スポーティーでお洒落なサンダルがMUSK SPORTSから登場！型押しのロゴ、エンブレムがさらに価値を高めています。
- これからのシーズンにふさわしいタイムリーなアイテムです。
- ビニールバッグ入・フリーサイズ

ⓒ1998(株)TRYSAIL TRADING CO.,LTD.

※重量の都合により2個口でお届けします。

大好評！ 98年度版プレミアムボール登場！





006 MLB プレミアムボール98

•10アイテム •100個入 OP価格 **30,000**円

- 大好評だったMLBプレミアムボールの'98年度版が登場。アイキャッチ抜群のカラーリングで人気の10球団のチームロゴがプリンとされた本格的な硬球。
- 価値を高めるチーム名入りの台座付
- ブリスターケース&箱入り
- サイズ　約9×9.5×12cm

オフィシャルライセンサー/株式会社アルゴス
製造発売元/株式会社ピーナッツクラブ

008 SILVER BONES（シルバー ボーンズ） ボーダーズ ファッションアソート

•7アイテム •100個入 OP価格 **35,000**円

- ウインドブレーカー、キャップ、巾着、リストバンド、サイフ、ヨーヨーをアソートした、ボーダーズファッションセットが登場！
- 充実のアソート内容でプレイヤーを魅了します。





007 SILVER BONES（シルバー ボーンズ） ボーダーズバッグ

•27アイテム •60個入 OP価格 **30,000**円

- 赤、青、黄色の生地にストライプのストラップがGOOD!カジュアルでストリート色の強い仕上がりになっています。
- オシャレなデザインで充実な27アイテムをアソートしました。
- サイズ　約13～22cm



SILVER BONES



010 SILVER BONES（シルバー ボーンズ） スポーツサンダル

•5アイテム •80ペア OP価格 **34,000**円

- これからのシーズンにふさわしいオシャレなスタイルのサンダルが登場。型押しされたロゴマークが価値を高めています。
- タイムリーなアイテムはプレイヤーの注目度も抜群！
- ビニールバック入り。 •フリーサイズ

ALANGLEY





009 ALANGLEY（アラングレイ） ブリーズBag

•10アイテム •60個入 OP価格 **30,000**円

- さわやかなオフホワイトの生地に茶色のトリミングでひきしまったデザインに仕上がっています。
- これからのシーズンにうれしいバッグです。
- サイズ約13.5～21cm



COCO CRYSTY

012 COCO CRYSTY（ココ クリスティ）　ゲージバッグス

•18アイテム •60個入 OP価格 **30,000**円

- ブラック・ホワイトとブラウンのコンビネーションが上品にマッチしたバッグ。計18アイテムをアソートしました。
- 新鮮なデザインでプレイヤーを魅了します。
- サイズ　約13～23cm











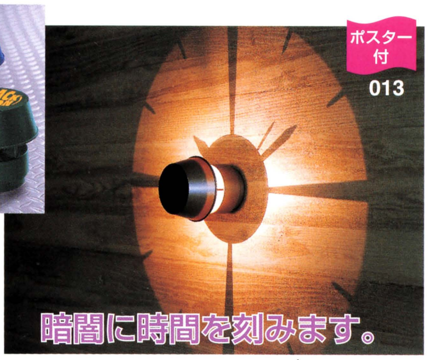
011 COCO CRYSTY（ココ クリスティ） クリアエカイユバッグ

•10アイテム •60個入 OP価格 **30,000**円

- 高級感漂うクリアタイプのべっ甲柄バッグが登場。これからのシーズンにふさわしいさわやかなアイテムです。
- 新鮮なデザインでプレイヤーを魅了します。
- サイズ約13～23cm







013 BLACK MOON（ブラック ムーン）　シャドークロック

•5アイテム •60個入 OP価格 **30,000**円



- メタリックカラーのボディがオシャレな、シャドークロックが登場！暗闇で壁などにセットすると時刻がうつります。
- 今までに無い斬新なアイテムだからプレイヤーの注目度もちがいます。
- ブリスター＋箱入 •サイズ約11.5φ×12cm





Padolucci



014 Padolucci（パドルッチ） ブラックバンブーバッグ

•7アイテム •60個入 OP価格 **30,000**円

- ブラックバンブーコレクション。パーツもブラックで統一し、高級感溢れる仕上り。
- 使いやすいシックなデザインで7アイテムをアソートしました。
- サイズ約11～22cm

大好評！ウォッチシリーズ



017
GIGAS（ギガス）サイバーズウォッチ
5アイテム●70個入
●OP価格 **35,000**円

- 個性を主張するサイバーウォッチが登場。
- 重厚感のあるフォルムはプレイヤーの注目の的！力強さとサイバー感覚が堪能できます。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付●台紙付OPP袋入



018
ARMY PLANET（アーミー プラネット）
マーキュリーウォッチ
5アイテム●70個入
●OP価格 **35,000**円

- サイバー感を強調するデザインのケースにナイロンベルトを組み合わせたセンスあるウォッチ。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

015
SILVER BONES（シルバー ボーンズ）
サウザントウォッチ
5アイテム●70個入
●OP価格 **35,000**円

- 業界初!!ジョイント式バックル付ダブルベルトを採用。
- 今までに無かったスタイルだから価値感が断然違います。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

ポスター付





業界初!!
ジョイント式バックル付ダブルベルト採用

019 HOT SHOP（ホット ショップ）メタルダイバーズウォッチ
5アイテム●70個入●OP価格 **35,000**円

- ダイバータイプでは他の追随をゆるさない、最上級のシルエット。
- ベゼルのカラーがワンポイントとなった引き締まったデザインが魅力です。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入





フラッシングバックライト搭載!!

ポスター付

016
SILVER BONES（シルバー ボーンズ）
スーパーバックライトウォッチ
4アイテム●50個入
●OP価格 **35,000**円

- 業界最高級モデル誕生!!フラッシングバックライト搭載！スイッチを押すとロゴマークが浮かび上がり、バックライトが点滅します。
- 他の追随をゆるさない超高級・高価値アイテムです。
- 価値を高めるプラスチックケース入

業界最高級モデル誕生!!

大型機械対応
キングバリューシリーズ誕生！



普通サイズ

超BIGで超目立つ！
超BIGで超インカムアップ！
超お得な単価500円！

NEW



23cm

ポスター付



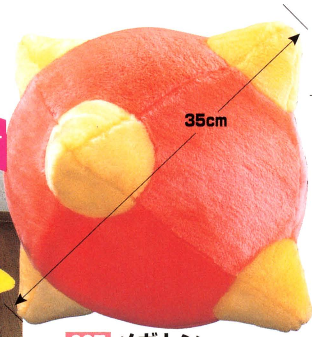
028
ジャンボサファリキッズ
5アイテム・60個入
OP価格 **30,000**円

- 超BIGサイズのサファリ動物5アイテムをアソートしました。
- オーソドックスなタイプだから誰からも好まれることまちがいなし！
- サイズ約36cm（鼻からしっぽの先まで）・高さ約23cm
キリンサイズ約30cm（鼻からしっぽの先まで）・高さ約23cm

NEW

ポスター付





35cm

027 メガトン
パワーハンマー
5アイテム・60個入
OP価格 **30,000**円

- カラフルで巨大なハンマー。中にはビーチボールが内蔵されています。
- ひも付で便利！使い方はいろいろ。ユーモアたっぷりのアイテムです。
- サイズ約35cm

NEW



35cm

026
ピヨコも大きくなりました
6アイテム・60個入・OP価格 **30,000**円

- バリューシリーズで大人気だったピヨコ隊が超Bigサイズになって登場！可愛らしさはもちろんそのまま。
- アイキャッチ抜群！とってもお得なアイテムです。
- サイズ約35cm（頭から足の先まで）
・座ったときのサイズ約25cm

ポスター付



キングバリューシリーズ

大型クレーン機の人気爆発に伴い、超大型景品の需要が急速に高まっています。ピーナッツクラブでは高品質で超BIGサイズ、単価500円のぬいぐるみをKING（キング）VALUE（バリュー）シリーズとして発表していきます。KING（キング）VALUE（バリュー）でインカム、原価率の問題もクリア！ピーナッツクラブがプライズを変えます！これから発売されるKING（キング）VALUE（バリュー）シリーズにご期待下さい。

PEANUTS CLUB



023 eQuater（イクエイター） ダイバーウォッチ
5アイテム・70個入・OP価格 35,000円

- 高級感のあるダイバータイプのウォッチ。シルバー・ゴールド・ガンメタにメタリックの文字盤が映えます。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

020 Torpedo（トーピードー）
ウォッチII（セカンド）
5アイテム・60個入
・OP価格 35,000円

- ラバーベルトにメタルカバーのハイブリットなウォッチ。
- 斬新なデザインが魅力です。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入





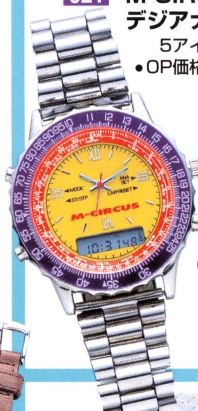
024 SURVIVER（サバイバー）
コンバットウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 35,000円

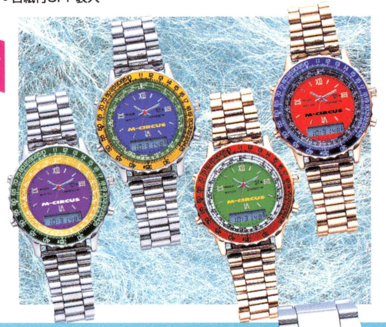
- 強烈なインパクトを与えるアーミータイプの極太ベルトにメタルフレームの重厚感溢れるデザインが印象的。コンパス付で雰囲気十分。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

021 M-CIRCUS（サーカス）
デジアナウォッチ
5アイテム・50個入
・OP価格 35,000円

- デジタルとアナログ機能の付いたウォッチ。
- 今までに無いヨーロピアン調のカラーリングが新鮮！プレイヤーの目にとまります。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

ポスター付





025 SANDMAN（サンドマン） サファリウォッチ
5アイテム・70個入・OP価格 35,000円

- アウトドアを意識したサファリウォッチ。ベルトの質感・色・型が雰囲気を高めています。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入





022 SKY（スカイ） Children（チルドレン）
モードウォッチ
5アイテム・70個入
・OP価格 35,000円

- 重厚感のあるメタルタイプ。
- 淡い色の文字盤が絶妙なバランスでマッチしています。
- 1ケースにウォッチ用C型リング30個・ウォッチスタンド6個付
- 台紙付OPP袋入

低価格で高品質！それがバリューシリーズの魅力です。





032 ワーキングドール
6アイテム・100個入
OP価格 25,000円

- エプロンと頭巾をした働き者のドール達がバリューシリーズに加わりました。
- 季節を問わずオールシーズン使用していただけるアイテムです。
- サイズ約17cm





NEW

030 やわらかコロニャン
5アイテム・100個入
OP価格 25,000円

- ペレット入りのソフトな手触りのこねこたち。素材にもこだわった完成度の高い仕上がりです。
- オーソドックスなタイプは定番アイテムにピッタリ！
- サイズ約15cm



NEW



029 びっくりでかケロ
3アイテム・60個入・OP価格 30,000円

- アイキャッチ抜群！全長315mmの超BIGサイズのかえるが登場。
- 愛きょうたっぷりで、誰からも好まれそう！
- プレイヤーを釘付けにするスーパーアイテムです。
- サイズ約31.5cm（頭から足の先まで）





033 めちゃハムスター
5アイテム・100個入
OP価格 25,000円

- きょとんとした顔が何ともかわいいハムスター。パステルカラーが一層魅力を引き立てています。
- 手頃なサイズで誰からも好まれることまちがいなし！
- サイズ約14cm





031 あじさいフェアリーズ
6アイテム・100個入
OP価格 25,000円

- あじさいの妖精をイメージしたドール。
- あじさいの花がついた帽子やカラフルでキュートな服がチャームポイント。
- サイズ約16cm

注目! バラエティに富んだ ぬいぐるみ&ドール

NEW





036

クレヨンうさぎ

8アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- アイキャッチ抜群!鮮やかな色で目を魅くウサギが登場!カラフルな8アイテムをアソートしました。
- 同色のリボンが上品にマッチしています。
- サイズ約21cm（耳の先まで）

NEW





035

ぽよよんたぬき村

5アイテム・84個入
OP価格 **30,000円**

- ユニークな表情をしたタヌキ。頭部にスプリング吸盤がついていて、ガラスなどにピタッとくっつけられます。
- 揺れている姿がとってもゆかい!楽しいアイテムです。
- サイズ約14cm・全長約30cm（吸盤からしっぽの先まで）

NEW





034

デニムドール

6アイテム・86個入
OP価格 **30,000円**

- デニム素材の服を着たカジュアルなドール。つくりの良さは完璧!今までにない魅力でプレイヤーの注目を集めます。
- サイズ約21cm



039

フルーツフェアリーズ

6アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- 様々なフルーツをイメージした、さわやかなドールが登場。ポップな色づかいでアイキャッチにも優れています。ロケをにぎやかに演出して下さい。
- サイズ約17cm

NEW



NEW





038

ピエロドール

5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- 発色の良い、カラフルな衣装を着たピエロのドール。アイキャッチに優れた5アイテムをアソートしました。
- サイズ約18cm

037

プリティキティドール

5アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**

- カラフルなネコの着ぐるみを身にまとったSEXYなドール。新たな魅力でプレイヤーを魅きつけます。
- これからのシーズンにふさわしい、さわやかなアイテムです。
- サイズ約18cm



NEW



NEW





042

湯上がりちゃん

5アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**

- 湯上がり姿のキュートなドール。淡いパステルカラーで5アイテムをアソートしました。プレイヤーのハートをGETすることまちがいなし!
- サイズ約20cm





041

アーリー アメリカンベア

5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- アメリカンカントリーテイストのキュートなクマ。
- サイズ約14cm





040

ひまわりドール

5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- これから夏に向けてタイムリーなアイテムです。
- サイズ約17cm





045

ワッフルファンタジア

5アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**

- 涼しげなワッフル素材。
- サイズ約14.5～19cm





044

ワールド ファンシーフレンド

6アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**

- 世界6ヶ国の衣装を着たインターナショナルなドール。
- サイズ約17cm





オルゴール収録曲

●キャン ユー セレブレイト	安室奈美恵
●セロリ	スマップ
●ビー ラブドゥ	グレイ
●そばかす	ジュディ&マリー
●私だけの天使	松田聖子
●砂の果実	坂本龍一&シスターM

043

ファニーエンジェル 首ふりオルゴール

●6アイテム●80個入
OP価格 **35,000円**

- 人気の首振りオルゴール。
- サイズ約18cm

PEANUTS CLUB



NEW



047 キングパンチンググローブ
5アイテム・25ペア(50個入)
OP価格 **35,000円**
- 超BIGサイズ！プレイヤーの注目を集めるメタリックカラーのボクシンググローブ。今回も人気爆発まちがいなしのユニークなアイテムです。
- サイズ約40cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998





046 ワッフルパンダ
6アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**
- 淡いパステル調の色と質感がマッチしています。
- サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998





049 サッカーワールドボーイ
7アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**
- 今、話題は何といってもサッカー・ワールドカップ。
- サイズ約17cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

050 パステルダックスちゃん
6アイテム・100個入・OP価格 **30,000円**
- 立ちポーズと伏せポーズで6アイテム。
- サイズ約27cm（鼻からしっぽの先まで）

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998









048 バブバブメイツ
6アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**
- タオル素材のベビー服を着たキュートなドール。
- サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998





053 キューティーモンキー
5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**
- とってもキュートなおさるさん
- サイズ約21cm（頭から足の先まで）座ったときのサイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998







051 タータンチェックテディベア
5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**
- カラフルで大きなリボンがチャームポイント。
- サイズ約14cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998



052 ジューンブライドドール
6アイテム・90個入
OP価格 **30,000円**
- エレガントなウェディングドレスを着たドール。
- サイズ約18cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998

056 ハイテクシューズバッグ
6アイテム・60個入
OP価格 **30,000円**
- ユニークなスニーカー型ポーチ。
- サイズ約21cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998









055 リトルエレガントK/H
10アイテム・200個入
OP価格 **25,000円**
- 汎用性の広いキュートなドールキーホルダー。
- サイズ約10cm（本体）・全長約15cm・K/H内径約25mm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998



054 みつばちっ子
5アイテム・100個入
OP価格 **30,000円**
- 大人気だったみつばちドールが装いも新たに登場。
- サイズ約15cm

©PEANUTS CLUB CO.,LTD.1998



掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。

アクセスすれば得する
景品情報満載！ **P.F.N** PEANUTS CLUB FAX NET WORK
FAXナンバー **06-789-6000** にアクセスして下さい。

企画・製造 発売元 PEANUTS CLUB 株式会社ピーナッツクラブ
本社 〒577-0034大阪府東大阪市御厨南2-1-33 TEL06-789-1133(代) FAX06-789-2226
大阪支社 〒541-0044大阪府大阪市中央区伏見町2-1-1住友銀行高麗橋ビル6階 TEL06-233-0567(代) FAX06-226-1616
東京支社 〒108-0074東京都港区高輪2-21-38大野高輪ビル TEL03-3444-2177(代) FAX03-3444-2181

景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しいきりくちの景品を開発していきます。

お申し込みは今スグ フリーダイヤルかFAXで
0120 FreeDial **0120-23-2465**
受付時間AM10:00～PM5:30 FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なし仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。
※掲載商品は全てPL法に基づく保険に加入しています。

浦山のバラエティグッズ

さわやかな薫りに風水の
8方位が支配する運気と、
ラッキーカラーベア





取った景品でしあわせが!!



フレグランスベア

4種60個入 OP価格30,000円 好評発売中!
SIZE:立25cm 座19cm



タミッコ

120個入(茶色115個、白5個)
OP価格32,000円 ©JCE
SIZE:5×4cm



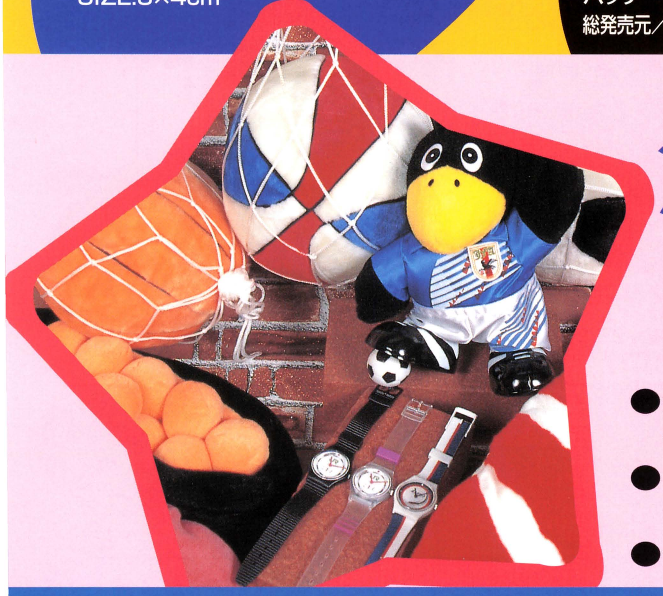
R/Cピックアップトラック

3色48個入 OP価格24,000円
パッケージSIZE:132×180×100mm
総発売元/浦山商事(株) 製造元/(株)ニッコー

サンダー4WD

6種72個入
OP価格28,800円
パッケージSIZE:
210×100
×55mm





浦山 プライズコレクション

◎写真の商品以外にも多数の
商品を取り備えております。

- 寿司型ティッシュカバー(48個入)
  4種アソート ／OP価格23,280円
- サッカーボール＆バスケットボール(40個入)
  5種アソート／OP価格16,000円
- その他多数

クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く…

浦山商事株式会社

TEL.03-3658-1236(代)
FAX.03-3650-8380

〒133-0051 東京都江戸川区北小岩4-20-15



ASTRA SUPERSTARS
アストラスーパースターズ
©1997SUNSOFT
美しい世界アストラワールドの
創造主である神様からのプレゼント、
ラッキースターを手に入れるため、
世界中から選ばれた8人のスター達の
戦いが今始まる！
空中対戦 ボコスカ アクション
83HIT!
麻雀 立直一発
DYNAX SOFT Div.
ODDS LIST
SUPER REVOLVER
PUSH RATE or START
蘇る立直3ここに極まる！
©1998 DAYNAX SOFT Div/Nakanihon,Inc.Nagoya Japan/jas Co.,Ltd.
花札 華陽炎
―はなかげろう―
花札 華陽炎
花札 華五光 外伝
花札 華五光 外伝
©DAYNAX SOFT Div/Nakanihon,Inc.Nagoya Japan.
BILLIARD ACADEMY
REAL BREAK
リアルブレイク
一瞬のミスも許されない、熱い真剣バトル!!
SCORE 0000000
NEXT
TIME 000
リアルな手ごたえ…
GOOD IDEA!!
NAKANIHON
©1998 Nakanihon,Inc.Nagoya Japan/jas Co.,Ltd.
ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社ビーアンドエフ
〒156-0055 東京都世田谷区船橋1-13-19
アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400



待望の
コンバージョンキット新発売!!
パワーアップしたジョイスタンド
JOY STAND Super
ジョイスタンドスーパー
完成筐体も好評発売中!
16連写
証明写真
マルチフレーム
プチシール
サイドカーテン付き
●サイズ H1.970×W955×D1.442mm 大平技研工業(株)
ストリートSスナップ
全身サイズで差をつけろ!!
◎全身が写せる!みんなで写せる!
◎プリントが超きれい!
◎有名雑誌に投稿できる!
◎シールサイズが選べる!
プチセブン
ジュノン
日立ソフト/トーワジャパン ●サイズ H1.800×W700×D700mm(本体) H2.000×W1.200×D1.800mm(カーテン取付時)
無償レンタルリース
東映キャラクタープリント
お客様のリスクはまったくございません
〈左記内容すべて当社が負担いたします〉
★本体(キャラクター付カーテン)
★設置・撤去に関する費用
★プリント用紙代
★今後のソフト(フレーム)代
●サイズ H1.700× W770×D960mm
第3弾 アッコちゃんクラブ
AKKO CHAN CLUB
© フジオプロ・東映動画
東映株式会社
東映動画株式会社
ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社ビーアンドエフ
〒156-0055 東京都世田谷区船橋1-13-19
アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400

パラダイスライン™
Paradise Line

今までに無かった。
はずれてからが熱い!
コンティニュー時、ダブルorトリプルリーチでプレイヤーを誘う。



◎150φカプセルだから景品サイズを選びません。
◎各景品棚ごとにペイアウト率設定可。
◎トロピカルカラーとピカチュウボイス(大谷育江)でプレイヤーを釘付け。

ビンゴ倶楽部2™



●サイズ H1.800×W850×D825mm

●サイズ H1.800×W850×D825mm　企画·製造(株)スタンス

あたルンですズーム®



●サイズ H1.800×W850×D825mm

高インカム継続中

パーラー1
(メダルマシーン)

高インカム
人気機種のラインナップ

◎タコスロ
◎ゲッターマウス
◎クランキーコンドル
◎フローズンナイト
◎CCエンジェル
◎タンタンタヌキ
◎ワイワイパルサー
◎ニュービッグパルサー
(他)



●サイズ H1.650×W610×D440mm
(有)ハーテック

DAI-GET™ DX ダイゲット



●サイズ H1.860×W1.000×D740mm
©jas

FEVER Double CHANCE　フィーバーダブルチャンス

単純明快だから長期間稼働。
場所を選ばないコンパクトサイズ。
75φ·100φカプセル混在仕様。
150φカプセル払い出しオプションあり。



●サイズ H1.765×W500×D600mm
© SOUND WAVE

ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社ビーアンドエフ
〒156-0055 東京都世田谷区船橋1-13-19
アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400

High Income SELLECTION





check it! lanyard

ボーダー系 ストリート系の必需品



ランヤード・ハートロープ

100個入り　OP価格¥28,000

5色アソート・ヘッダー付OPP袋入

lanyard(ランヤード)の語源は
船の締索(しめづな)。注目のアイテムだ。



車種
MERCEDES BENZ ML320 (SILVER/GREEN/BLACK)
LAMBORGHICI DIABLO (RED/YELLOW)
DODGERAM SUOPERSPORT (SS/T) (BLACK/RED)
'96CAMARO Z28 (GLEEN/BURGUNDY)
FERRARI F355 (RED/YELLOW)
'97DODGE VIPER RT110 (BLUE/SILVER)
PORSCHE BOXSTER (RED/YELLOW/BLUE)
MERCEDES BENZ SLK230 (RED/YELLOW/SILVER)
FERRARI F50 (RED/SILVER)
PLYMOUTH VOYAGER (WHITE/DARKBLUE)

モーターショウ ●1/24モデル×36ヶ(10種)●1/36モデル×36ヶ(12種)※色の指定はできません。

72個入り　OP価格¥36,000

※1/24モデル72個入OP価格¥53,000もあります。



ザ・イレブンH・G(ハイグレード)Vol.2

80個入り　OP価格¥49,800

B&Fが贈るハイセンスウォッチの決定版。100個入りタイプOP価格¥49,800の「ザ・イレブンVol.7」もございます。



ハローキティ ムームードール

73個入り　OP価格¥30,000

6種 約20cm
ポスター付



サンリオ クリアチェックポーチ

70個入り　OP価格¥30,000

5種 約15×11×11cm
ポスター付



サンリオ デラックスキャラクターキー

100個入り　OP価格¥15,000

8種 約5.9cm
(株)エイコー



ハローキティ リゾートドール

70個入り　OP価格¥30,000

5種 約20cm
ポスター付

ハイインカムコーディネーター
B&F
株式会社ビーアンドエフ
〒156-0055 東京都世田谷区船橋1-13-19
アミューズメント事業部 TEL03-3427-1239 FAX03-3427-9400/カラオケ事業部 TEL03-3427-0766 FAX03-3427-7400



ゲームインファンファン藤沢店

POSTCARD

当社は全国ネットで販売部門ではメーカー、ディストリビューターとして、ロケーション部門では湘南地区で最大規模のロケーションをはじめとし、店舗展開しております。

全国のオペレーターの皆さんの共通の悩みとして、近くに大型店が進出してきて自分の店舗（小型・中型店）の売り上げが下がった。又、同じ規模のメダルコーナーを含む大型店が近くにでき、メダルコーナーの売り上げが激減した。等の話をよく聞きます。

そういうオペレーターの皆様に対して3年前から直接お客様の会社（店舗）にお伺いして、実地研修、講習を無料でやらせて頂いています。

主な内容は題目にもあります様に「人とシステムが売り上げをアップする」と言うことです。1例を言いますと店長、社員、アルバイトに至る迄目的意識をもって働いているか、アミューズメントの仕事が好きか、この2点が欠けているだけでもお客様はこの店の従業員は「感じが良くない、動きが鈍い、たるんでいる」と感じます。このような店舗は絶対に売り上げが上がりません。

この最も良くしている例が東京ディズニーランドです。どこが違うかというと私も経験したことですが、他の遊園地では遊ぶ予算を5000円に決めたとするとほとんどの人が予算内で遊ぶ（例外はありますが）と思いますが、ディズニーランドで遊ぶと必ず予算をオーバーしてしまいます。（それだけ多く使わせてしまう魅力があるのです。）それは人とシステムが素晴しいからです。

大型店、中型店、小型店とありますがそれなりのやり方（ノウハウ）が必ずあります。是非、一度御一報下さい。

株式会社ピープル

〒158-0094　東京都世田谷区玉川3丁目6番1号AMビル504
TEL03（3700）3123　FAX03（3700）3122

初売中

TACO HARRY

タコハリー



目指せ！ハリセン指南役

目指せ！ハリセン大将

目指せ！ストレス大将

目指せ！ストレス解消



ストレス解消



ポイント

ストレス発散はもちろん、
「タコチャンプ」目指してハイスコアを競う、
遊びの要素もバッチリ！

愛嬌あるタコキャラクター、誰もが注目する
音声によるアトラクト（集客）、
楽しいゲーム演出!!

どんな形態のロケーションでも、店頭で
チカラを発揮します！

仕様
●幅700×奥行800×高さ1,800mm
●重量80kg ●消費電力250W

※製品の仕様は予告なく変更することがあります。

本社工場／〒157－0061 東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
☎(03)3307－1221(代) FAX(03)3309－1760
KATO's

近日登場

ドキドキスクラッチ

キッズメダルゲーム

ドキドキスクラッチ

シリーズ第1弾

ボタン1つで操作OK！
ついのめり込む
スクラッチカード
シリーズ化するキッズメダル！



仕様　●幅550×奥行555×高さ1,263mm
●重量50kg ●消費電力110W
※写真は試作品です。

新登場

KAMINARIOYAJI

キッズメダルゲーム

カミナリオヤジ

プッシャーの概念を変えた！
オヤジがちゃぶ台を
ひっくり返す！
オヤジかわいい！



仕様　●幅750×奥行500×高さ1,600mm
●重量75kg ●消費電力200W
※写真は試作品です。

NEWS

盤面発売中

- CR 海底天国7
- CR 華 観 月Z
- CRラッキートマトZ

フルーツパラダイス

キッズメダルゲーム

フルーツパラダイス

- フルーツダイスを振って クロスポイントを狙え！
- フルーツコロコロ・ドッキドキ！
- シンプルキッズメダルの決定版！



仕様
●幅450×奥行460×高さ1,400mm
●重量50kg ●消費電力150W

EXCELLINE

メダルゲーム

エクセルライン

多機能満載
本格派スロット



CCエンジェル

フローズンナイツ

近日登場

クランキーコンドル

仕様
●幅625×奥行500×高さ1,810mm
●重量85kg ●消費電力115W

KATO's

『喜び』のレジャーシステムを創造する――

株式会社カトウ製作所


パワー・リンクオリジナルプリント機
STUDIO
Cutey
キューティー
ひとりでも
大勢でも、
きれいに撮れるよ!
ねこぢるうどん
新発売
カルトでキュートな
ねこぢるワールド
© ねこぢる・大和堂・青林堂
NEW
ねこぢるうどん
カーテン
ねこ神さま
新発売
ねこぢるワールド第2弾!
© ねこぢる・大和堂・文藝春秋
NEW
うーん
にゃー
ねこ神さま
カーテン
おるちゅばん エビちゅ
新発売
カワユクてちょっぴりH♥
© 伊藤 理佐／双葉社
NEW
おるちゅばん エビちゅ
たずねびと
さがしていまちゅ!
わたしの
ご主人ちゃま
なんでちゅ
エビちゅ
カーテン
ヨルドニッチ合唱団
好評発売中
CMよりオモシロイ!
© 1997 KCR.DENTSU
大好評
なかよくでーす!
ヨルドニッチ
カーテン
あずきちゃん
近日発売予定
NHK教育テレビで
放送中!
© 秋元 康・木村千歌・
講談社・NEP21
いる人
彼氏
いない人
©TMS
パンダコパンダ
パンダコパンダ
7月発売予定
かわいい
パンダ親子の
物語
© TMS
みんなだ〜いスキ!
少年アシベ
好評発売中
みんなの人気者、
ゴマちゃん登場!
© 森下 裕美・OOP/
集英社
女子高生ゴリコ
好評発売中
女子高生の
人気NO.1
© しまおまほ・扶桑社

KDDのCMで人気のヨルドニッチ合唱団を商品化!

ヨルドニッチ合唱団

© 1997 KCR.DENTSU



ジャンボサイズぬいぐるみ
8月発売予定
7種 38個入　OP価格 ¥30,000



キーチェーン・フィギュア
7月発売予定
サイズ 高さ 6cm　7種 210個入　OP価格 ¥30,000

ねこぢるプライズも秋から続々新登場!!

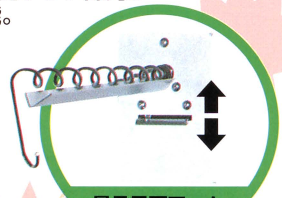
ゲーム開始時のコイン投入枚数により、当たりの確率が変化します。

ネコスブROCK®

- ●ゲームが単純明快。
- ●確率変動機能付。
- ●大型景品対応。
- ●景品吊下アームが上下に動くのでサイズにあわせてより見やすい陳列が可能。

GET The WIN!





景品吊下アーム

■仕　様
◎外形寸法
幅:790×奥行:890×高さ:1,815mm
◎重　　量:130kg
◎消費電力:115W
◎電　　源:AC100V　▽ 61-15240

SEAL PRINTER
ジョイスタンド
JOY Stand™





ヨルドニッチ合唱団バージョン
新登場

© 1997 KCR.DENTSU

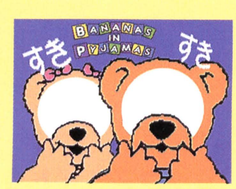


バナナインパジャマ



オリジナルフレーム

好評発売中!



お問い合わせは…

POWER LINK

パワー・リンク株式会社
〒103-0022 東京都中央区日本橋室町2-3-16 三井6号館
TEL:03-3231-0871　FAX:03-3231-0869
営業本部販売課

札幌営業所:011(742)1191
大阪営業所:06(396)6642
福岡営業所:092(629)1500

※記載されてる製品の仕様・デザイン・発売時期は、予告なく変更する場合がございます。

熱風マルカプライズ!!

WATCH COLLECTION



イルミネーター
5色アソート 100個 **OP価格80,000円**



ダイブマスター・ケース入り
5色アソート 100個 **OP価格80,000円**



アナログエイトウォッチアソート
8種アソート 80個 **OP価格48,000円**



ミックスエイトウォッチアソート
8種アソート 100個 **OP価格48,000円**

Hello Kitty フラワービンゴ

Hello Kitty 好評発売中



今人気のキティちゃんがかわいい声でしゃべりだす
みんなもう夢中！

み～んなキティが大好きなんです

Hello Kitty

ハローキティのゴキゲン✿
ゲーム✿ TIME
キティと楽しく遊ぼ
専用グッズも続々でるよ✿

仕様　W830×D610×H1,855（mm）	消費電力　100W	企画　（株）サンリオ
重量　90kg	プレイ料金　1回／100円、200円	販売元　マルカ（株）、（株）オービット
電源　外部電源方式		製造　（株）オービット

マルカ株式会社 AM部

本社の電話番号/FAXが変更になりましたので、御注意下さい。

本　　社　〒111-0023 東京都台東区橋場1-2-1　TEL03(3875)8235／FAX03(3872)5133
福岡営業所　〒812-0014 福岡市博多区比恵3-61マルカビル　TEL092(414)0320／FAX092(413)2199

梅雨のじめじめをふきとばす

NEW



ハローキティ スポーツシリーズ
3種アソート 72個 **OP価格26,000円**

NEW



ハローキティ ミニピアノ
2色 72個 **OP価格32,000円**

NEW



シェビー
3色 72個 **OP価格36,000円**

GOODS COLLECTION

NEW



電動ジェットスクーター
2色 96個 **OP価格28,000円**

NEW



スペースウォーターガン040
2色 72個 **OP価格20,000円**



クリアー80Φ時計フック
10種アソート 200個 **OP価格10,000円**



ハローキティ マイメロディ スタンプセット
2種アソート 72個入り **OP価格27,000円**



ハローキティ お菓子バラエティ アソート
4種アソート 100個入り **OP価格30,000円**

★3タイプのニューウェーブ立体パズル



キーチェーン パズルシリーズ
3種アソート 72個入り（各24個）
OP価格34,000円



超ミニだってイタイワニー（クリアー入）
6種アソート 72個入り **OP価格26,000円**

CAR COLLECTION　CAR　CAR COLLECTION



ダイキャストファニー2CV
8種アソート 144個
サイズ（W×H×D）＝33×37×60（㎜）
OP価格23,000円



ダイキャストコンパチブルミニクーパー
6種アソート 96個
サイズ（W×H×D）＝68×57×127（㎜）
OP価格30,000円



ダイキャストJeep®
4種アソート 72個入り
サイズ（W×H×D）＝59×54×132（㎜）
OP価格28,000円



ダイキャストコルベット1957
6種アソート 96個
サイズ（W×H×D）＝57×46×140（㎜）
OP価格30,000円

全自動骨振動計 骨美人

BEAUTIFUL BONE

骨チェック

1チェック＝100円or200円

あなたの骨は大丈夫？
骨の丈夫な人は美しい人。
骨の振動レベルを5段階で分類・表示します。





測定原理

右足のかかとをインパクトすることによって個人の骨固有振動数を測定します。
骨の加齢と高い相関があることから年齢に合わせた「骨振動レベル」を測定、結果を表示します。

測定表示

測定が終了すると測定結果を「あなたの骨の振動レベル」表示部に、骨の分類結果を「ABCDE」と表示するとともに、結果がプリントアウトされます。

測定方法

右足のかかとをのせて、性別と年齢を入力するだけ。

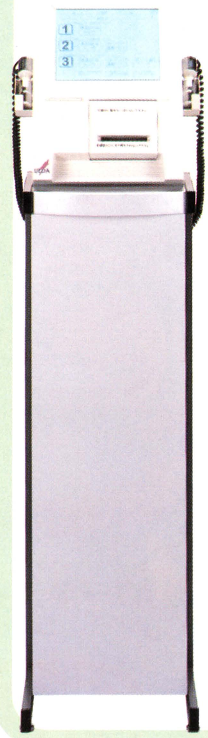
仕様

サイズ　H880×D450×W500（mm）
重量　約36（kg）

かつとし 活齢

体脂肪
カロリーチェック
活力年齢チェック

元気はカラダの中から考えよう
体脂肪、カロリーチェック、運動アドバイス、活力年齢、いろいろ測れる楽しい健康測定機





1チェック＝100円

測定方法

音声ガイドに従って、液晶画面にタッチパネル入力。あとは両手でグリップを握るだけの簡単計測。

選択項目

ノーマル測定コース
体脂肪率チェック+カロリーチェック&運動アドバイス。
★測定結果はプリントアウトされます。

仕様

サイズ　H1,320×D262×W280（mm）

健康ひろば

ダイエット・健康ブームで全世代に大人気！

●ロケーションの新しいスペース活用のご提案
ショッピングセンター・ボウリング場・温泉施設各種スポーツ施設など



飽きのこない健康マシン。長期インカムに期待大!!

体内脂肪計

体脂肪チェック

1チェック＝100円

気になる脂肪が「乗る」だけで一目瞭然
体重・体脂肪を同時測定します。



測定方法

コインを入れて裸足で電極の上にのり、操作手順に従い選択キーを押すだけ。
測定が終了すると結果がプリントアウトされます。

仕様

サイズ　H1,450×D805×W400（mm）　重量　28（kg）

血行診断

全自動血流計
（血行チェック）

1チェック＝100円

血行不良は万病のもと、成人病予防に血行診断。
血流で、あなたの健康状態がわかります。
指先を乗せるだけで、血液循環の良否がわかります。



測定項目

血行不良度チェック　運動不足度チェック
疲労・ストレス度チェック

測定方法

年齢と性別を登録して、ひとさし指を測定器にのせるだけ。
★測定結果はプリントアウトされます。

仕様

サイズ スタンド付きH1,360×D380×W350（mm）　重量　21（kg）

Pleasure
株式会社 プレジャー
〒160-0004　東京都新宿区四谷1-24朋友四谷4F
TEL.03-3351-9071 FAX.03-3351-9072

SHIBA

改　造　パ　ネ　ル

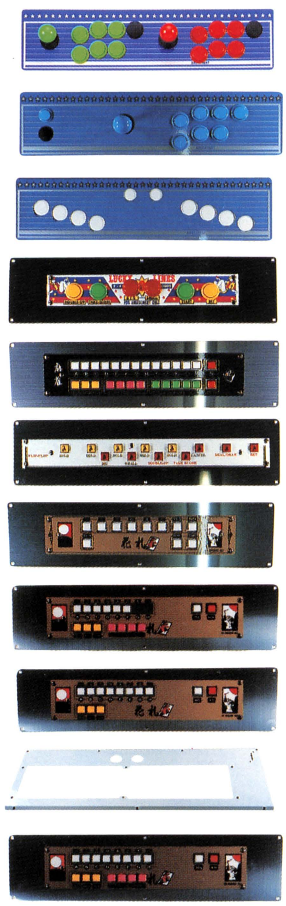
※下記の三機種以外にも、すべてのパネルを用意致して居ります。

●ポニーMKⅣ　18吋	●ナムココンソレッド	18吋	●SNK MVS-U4	
●ポニーMKⅡ　28吋	●ナムココンソレッド	26吋	●SNK MVS-U6	
●セガシティー　18吋	●SNK SC-19		●SNK ネオ	25吋
●SNKキャンディ　18吋	●SNKキャンディ	25吋		

A セガエアロシティー用（25吋 26吋）

サイズ:495×123（mm）取付穴:480×110（mm）

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪



B セガアストロシティー用（29吋）

サイズ:632×129（mm）

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨

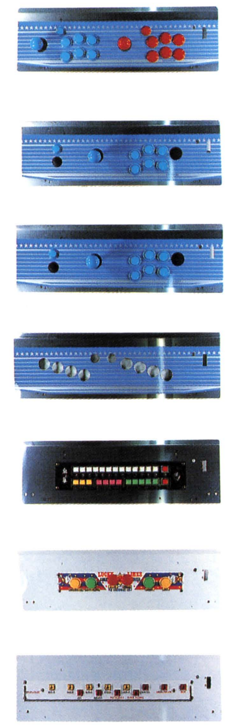


（中身（SWやレバー）の有る方。
ステンレスとパネルとシールだけ
購入で御安く上ります。）

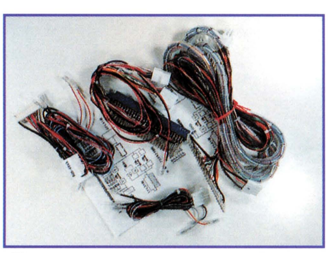
C ジャレコ ポニーMKⅢ用（25吋）

サイズ:558×178×6（mm）

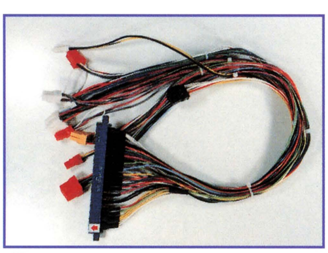
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦



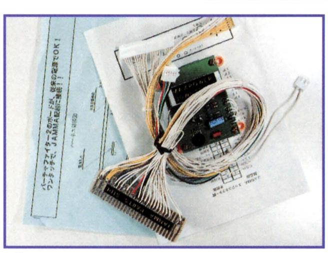
各　種　ハ　ー　ネ　ス



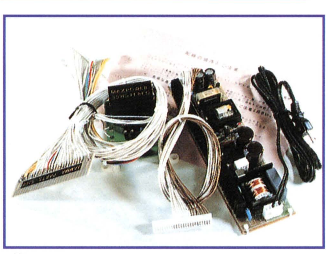
① カプコン、SNK両社対応
対戦ハーネス



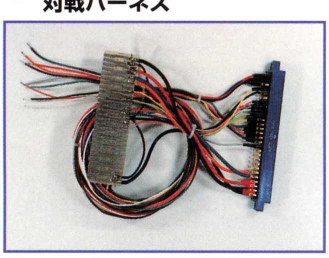
② バーサスシティ用
JAMMA変換ハーネス



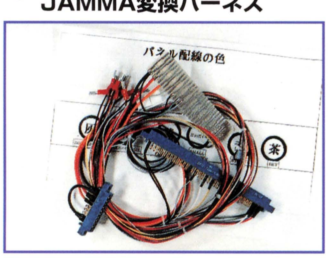
③ モデル2 JAMMA変換キット
（バーチャファイター2のボードが従来の電源でOK
の時ワンタッチでJAMMA配線に接続できます。）



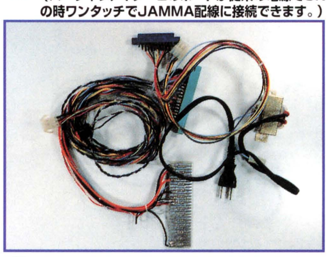
④ モデル3 JAMMA変換キット
（アンプ、ハーネス、電源）



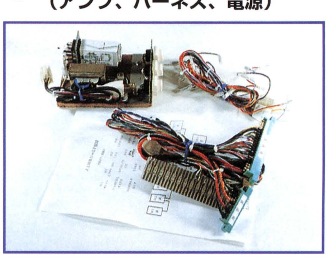
⑤ JAMMA→麻雀変換ハーネス
（麻雀パネル型の花札用ハーネス）



⑥ JAMMA→8ライン変換ハーネス



⑦ JAMMA→花合せ六変換ハーネス



⑧ JAMMA→ポーカー変換ハーネス

有限会社 芝 商 事

TEL0744-25-4009 FAX0744-22-8946

〒634-0071 奈良県橿原市山之坊町655-12

〔振込先〕中京銀行桜井支店㊐320503

SHIBA SHOJI CO.,LTD.

655-12 YAMANOVOCHO KASHIHARA CITY NARA AREA JAPAN.

トークン方式の決定版

TWIN CB-2000
CB-1000

現状のマンネリ化したロケーションからの脱皮

コインBOX

コインBOX1台で2台のTV筐体を2WAYに!!



特許出願中



TWIN CB-2000
仕様:670(H)×100(W)×640(D)

アーケード、体感ゲームなどにご利用いただける★コインBOX CB-1000もございます。



CB-1000
仕様:600(H)×80(W)×305(D)

特 徴

■右側の筐体と左側の筐体のコイン枚数を別々に設定できる通信タイプ
■最高9CREDIETまでPOOL可能
■カウンターは左右のクレジット・コイン枚数、計3機搭載
■コインIN枚数は1枚から最高99枚まで設定可能

特徴
(プロハンターDX2の機能に更にプラス)

●ホールのデータロボと同じ機能が、プロハンターFX2にも搭載してあります。

●筐体をホールの高さに設計
ナンバーランプ使用により、トラブル、大当たり、リーチ、確変などに作動します。
トラブルにはすばやく対応

●メダルを99枚迄POOLすることが、出来ます。
毎回大当たりした後、メダルを入れなくても転送ボタンを1回押すごとに、クレジットから持ち玉数に転送されます。

●大当たり時アタッカーに玉が一発入賞するごとに、メダルを一枚払い出します。
※入賞球数に対して払い出し枚数も変更出来ます。

●DIPSWにより、メダル払い出し枚数は何枚でも設定出来ます。
※オプションにてトップランプ、ビッグホーンをご用意しております。

プロハンター
PRO HUNTER FX

大好評発売中



ホールの臨場感を見事に再現
島提案は東プロが本物!!

■本体仕様
消費電力　AC24V・150W
670(W)×625(D)×1820(H)mm

プロデビュー2

メタルゲーム筐体

プレイヤー側の使い易さと
ロケーション側の使い易さを
第一に考えたファッショナブルな筐体

サイズ:1,510(H)×560(W)×750(D)mm
電源:AC100V



特 徴

●エイトライン、花札、麻雀、ポーカー、etc・・・
●オーバーフロー付
●パネルの高さをTVゲーム筐体と同じに設計。
椅子もTVゲーム用で合います。
長時間の遊技に最適です。
●当社開発のコインボードがどんな設定でもできるのはプロデビュー2以外ありません。

プロハンター
PRO HUNTER 写楽

8号営業専用機



すでにパチスロではない!
パチスロには目押しが命…
目押しプロ養成マシン!

■本体仕様
消費電力　AC24V(外部電源)500W
1,870(H)×720(W)×620(D)mm

ボーナスゲーム(リーチ目有り)

BIG BONUS
大当り毎に連チャン数を自動抽選します。(1回〜20連チャンデジタル表示)
※ボーナスゲームは777が連チャン回数分強制的に当たります。

SUPER BIG BONUS
斜目右上がりに777が揃うか、特別絵柄(×8回 ×4回)を当てると、小役と777の集中払い出し連チャンゲームに突入。再度斜目右上がりに777が揃うまでボーナスゲームは永遠につづきます。

オートストップ機能(標準装備)

オートストップボタンON…BET・スタート・ストップを自動で行います(OFF時はオートBETのみです)。但し777のリーチ時のみ右側リールを目押しで狙えます。

■総販売元
sunmuse
株式会社 サン・ミューズ
〒103-0013 東京都中央区日本橋人形町1-19-9古暮ビル
TEL 03(3660)1199　FAX 03(3660)1090

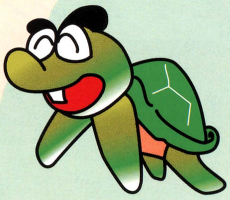
■製造開発元
PRO TOPRO
株式会社 東プロ
〒353-0005 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592　FAX 048-476-6593

今月の新台

CR乙姫4 リメイクバージョン



○パチスロで有名なユニバーサル系の会社から“パチコン”という名の愛称でリリースされた『乙姫4』。パーラーでも圧倒的に設置台数が多く、パチスロと同様に6段階設定が可能となっている。東プロではこの設定を何と10段階まで可能にした。
遊び方は純性と同じ、ただしリミッター5回が取り除かれているため、爆発力も予想以上のものになっている。



CRピストル大名 FXバージョン



○次から次へと新作が登場し、豊富な品揃えを誇るFXバージョン。売上げも純性と比べ2～5倍記録している。今度の『ピストル大名』もそろそろ売上げに陰りが見えてくる頃なので思い切って今までの遊び方を全面的に変更。東プロ独自のオリジナルバージョンとして生まれ変わった。麻雀で言う“ペンチャンリーチ”“カンチャンリーチ”“リャンメンリーチ”を採用した他、「3」と「7」を特別絵柄とし、この数字で大当たりすれば30秒間入賞無制限×16Rのゲームが楽しめる。メダル枚数約450枚の爆発力は、一発大逆転も充分可能だ。その他にもたくさんの遊び方を搭載したFXバージョン。インカムは最高!

プロハンターFXインカム総合ランキング (4月1日～4月30日迄) BEST 16

順位	先月順位		タイトル	当ロケーション売上げ順 1日平均売上げ(100円60発) メダル売上げは含みません。
1	1	―	CR海底天国7 リメイクバージョン	¥15,700
2	5	↑	CR モンスターハウス リメイクバージョン	¥12,200
3	2	↓	CR フルーツパッション	¥11,600
4	4	―	CR 華観月 Z FX バージョン	¥9,900
5	新	★	CR ピストル大名 FX バージョン	¥9,400
6	9	↑	CR 花満開	¥8,200
7	8	↑	CR ラッキートマトZ FX バージョン	¥7,800
8	6	↓	CR ジャマイカ	¥6,900
9	7	↓	CR プレジデント5 FX バージョン	¥6,000
10	11	↑	CR みっちゃん V2 リメイクバージョン	¥5,300
11	10	↓	CR 寛平笑劇場 V5 リメイクバージョン	¥5,100
12	13	↑	F 花札 GP SPバージョン	¥4,700
13	11	↓	CR ヤジキタ SP 連チャンバージョン	¥4,500
14	14	―	UFO 伝説	¥4,300
15	16	↑	CR ミリオンスロット6	¥4,200
15	18	↑	CR 海底天国 7	¥4,200

プロハンター最新人気機種 注文台数 (4月1日～4月30日迄) BEST 8

順位	先月順位		タイトル
1	新	★	CR 海底天国 7 リメイクバージョン
2	1	↓	CR 海底天国 7
3	6	↑	CR モンスターハウス リメイクバージョン
4	7	↑	CR モンスターハウス
5	9	↑	CR 華観月 Z リメイクバージョン
6	3	↓	CR ジャマイカ FX バージョン
7	5	↓	CR プレジデント 5 FX バージョン
8	4	↓	CR みっちゃん V2 リメイクバージョン

■総販売元
sunmuse
株式会社 サン・ミューズ
〒103-0013 東京都中央区日本橋人形町1-19-9古暮ビル
TEL 03(3660)1199 FAX 03(3660)1090

■製造開発元
PRO TOPRO
株式会社 東プロ
〒353-0005 埼玉県志木市幸町1-6-10
TEL 048-476-6592 FAX 048-476-6593

未知の機能で新登場

Pachisuro Challenger

パチスロチャレンジャー





搭載機種

- ●クランキーコンドル
- ●ウルトラセブン
- ●タコスロ
- ●CCエンジェル
- ●フローズンナイツ
- ●ゲッターマウス
- ●その他多数



◎最大4ウェイ投入可

(例) 小、中、大メダルと100円玉

◎最大3ウェイ払出し可

(例) 小、中、大メダルをプレイヤーが選択できます。

◎オートゲーム機能

オートゲームボタン使用でゲームのオートプレイが出来てプレイヤーが疲れません。

◎投入、払出し、当たり点数設定・個々に切換可能

◎払出し装置 (オプション) の組合せで色々なペイアウト方法が出来ます。

◎パチスロのコンバージョンを前提とした新システム設計

アップライトタイプ

搭載機種例　クランキーコンドル
100円玉、25セント、
28ミリメダルの3ウェイ投入
25セント、28ミリメダルと
キャラクターカードの3ウェイ払出し

仕様

外部トランス使用
アップライトタイプ：
W590×H1,590×D400 70kg

■製造・開発元
有限会社 清水企画
〒399-4600　長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623　FAX.0265-79-5044

■振込先■
伊那信用金庫いほく支店
普 524250



Pachisuro Challenger

パチスロチャレンジャー

シングルペイアウトタイプ

◎オートゲームボタンで楽々プレイ
◎シングル、ホテルロケ専用のミニアップ型
◎パチスロ乗せかえ改造簡単設計

搭載機種例	クランキーコンドル・タコスロ ・ウルトラセブン・フローズンナイツ その他多数

W505×H1,315×D400mm　搭載例 クランキーコンドル記念メダル

様々なご要望にお応え致します。お気軽に下記迄お問合せ下さい。



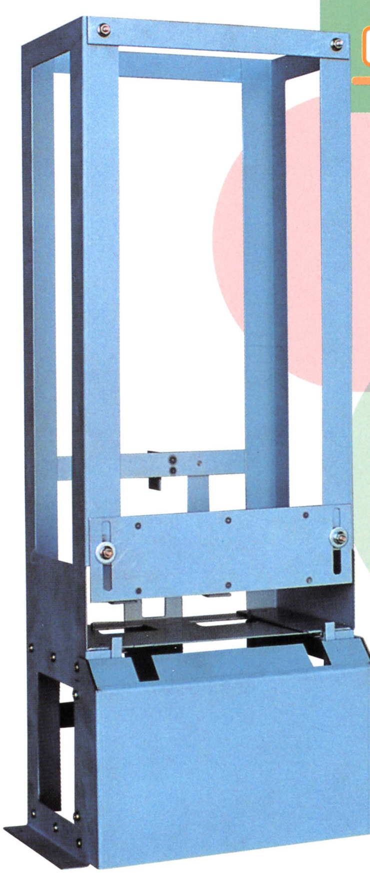
リアルパチスロ
ニューパルサー

**旧タイプ機より
改造のせ変え
大好評実施中**

○配当率設定
　65%～100%まで6段階
○メダル100円の2ウェイ
　100円玉投入での点数切換可
○オートベット機能
○プール表示点数999点
○各種払出機能内蔵
○各種オプション豊富です

外部トランス仕様(200VA)
アップライト型寸法
W505×D385×H1,600(mm) 重量約65kg
ミニアップライト型寸法
W505×D380×H1,400(mm) 重量約55kg

搭載機種例 ニューパルサー アップライトメダルタイプ



改造向
BOX用ホッパー

新発売

丸カプセル機に載せ変えができる!!

標準ボックスケース
130×210×30 (0.8ℓ)
Lボックスケース
130×210×54 (1.5ℓ)
ホッパユニット取付けスペース
D250×W380×H630 530(mm)

■製造・開発元
有限会社 **清水企画**
〒399-4600　長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL.0265-79-8623　FAX.0265-79-5044

■ 振込先 ■
伊那信用金庫いほく支店
普 524250

梅雨を楽しむ

TOPS MONTHLY SELECTION



フラッシュブレスレット〈60個入〉
ＯＰ価格 ¥30,000 クレーン
スイッチONでライトがフラッシュ!!クラブで人気のアイテムです。

NEW

MAZE GAME[迷路ゲーム]キーホルダー〈72個入〉
ＯＰ価格 ¥19,500 ヘキサ コンビニ クレーン
イライラ棒ゲームが楽しめるキーホルダー。失敗するとイロイロな効果音がでるよ。







クラシックカーセット〈60個入〉
ＯＰ価格 ¥26,000 クレーン
ブームのクラシックカーを揃えました。品質重視の逸品です。

NEW

プリティネイルセット〈80個入〉
ＯＰ価格 ¥24,000 ヘキサ 75ø キーホルダーマシーン
ブラックライトで光るタイプやフルーティの香りがするタイプ、それにグリッタータイプなどの人気のネイルが揃いました。





Gメタルキーホルダー〈100個入〉
ＯＰ価格 ¥30,000 ヘキサ 75ø キーホルダーマシーン
高級感あふれるキーホルダーです。シルバーとゴールドの2タイプ有り。

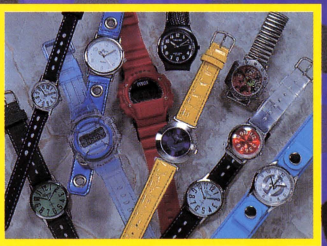
NEW



ヘッドホンステレオ〈50個入〉
ＯＰ価格 ¥28,000 クレーン
音質抜群!!カラーはレッドとイエローの2色アソート。



スペシャルウォッチセット〈50個入〉
ＯＰ価格 ¥30,000 ヘキサ クレーン
人気の時計が勢揃い。種類の多さが魅力です。



スヌーピートラベルカップ〈60個入〉
ＯＰ価格 ¥30,000 クレーン
人気キャラクター"スヌーピー"の旅行携帯グッズです。

NEW



ヘッドホンラジオ〈48個入〉
ＯＰ価格 ¥32,640 クレーン
スポーティでファッショナブルなデザイン。AM/FM機能付き。





トイレットランプ〈48個入〉
ＯＰ価格 ¥36,000 クレーン
便座をあけると音楽が流れてランプが光ります。[時計、貯金箱機能付き]

絶叫キーホルダー〈100個入〉
ＯＰ価格 ¥18,000 75ø キーホルダーマシーン



TOP SANGYO CO.,LTD.
株式会社トップ産業
本社
東京都葛飾区南水元1-11-7
TEL03-3607-6896 FAX 03-3627-0080

福岡営業所
福岡市博多区吉塚8-1-67 OMビル5号室
TEL 092-624-2655
FAX092-624-2656

振込銀行

第一勧業銀行	金町支店	当座	0116457
東京三菱銀行	金町支店	当座	0546438
三和銀行	亀有支店	当座	0007038

セット内容は写真と若干異なる場合があります。予めご了承下さい。全国送料元払いサービス(離島の場合は一部負担となります。)

JANO ENTERPRISE

Join Advance Network Over
有限会社ジャノ・エンタープライズ
■本　社/〒371-0804　群馬県前橋市六供町１０７３-８　TEL.027-265-5676　FAX.027-265-5654
■大　阪/〒541-0048　大阪市中央区瓦町1-5-1エクシード瓦町402　TEL.06-221-0438　FAX.06-221-0437
■東　京/〒111-0053　東京都台東区浅草橋2-21-9千代田ビル307　TEL.03-5821-8805　FAX.03-5821-8806

6月下旬発売予定

スーパーボールがはずむとフラッシュ!!



実際の商品は光りを拡散させるためつや消しサンドウォッシュ加工となります。

はずむと光る フラッシュ・ボール
OP価格:￥30,000●100個
●3色●ボール:φ45mm 台紙:140×100mm

ケータイツールウォッチ ピカデジ好評発売中!!

PIKADIGI



着信をひかりが回転してお知らせ



ケータイツールウォッチ ピカデジ
OP価格:￥40,000(@800円)
●50個●カラーアソート
ピカデジ 総発売元　有限会社ジャノ・エンタープライズ



レオナルド・ディカプリオK/H
OP価格:￥30,000●120個
●長方形K/H77×55mm　丸型K/Hφ38mm



～アウトローリング～
OP価格:￥28,000●100個
●5アイテム●リングケース入り



ラバー デジタル ウォッチ
OP価格:￥38,000●100本
●4色アソート●台紙サイズ:270×50mm

携帯電話交換ロッドアンテナ[ロッドマスター]
ROD MASTER
OP価格:￥40,000 ●50個
●シルバー&ゴールド ●BOX 14.8×10cm



■純正アンテナからロッドマスターに交換するだけで感度・音質が上がります

■5段式ショートアンテナ(全長11.5cm)コンパクトな携帯電話にもピッタリです

■日本製なので品質は抜群です
シルバー…925GP
ゴールド…24KGP



◆2万円以上ご注文の場合、送料無料(空カプセルは除く)



スーパーホース 3Sファンファーレ (11039)

uFo ブッシャー

5種類／**60個入**／14×19cm

●OP価格 ~~¥30,000~~ ➡ 謝恩価格 **¥25,000**

★オグリキャップ★タマモクロス★ビワハヤヒデ
★プレゼント★ノーザンキャップ



ポチブルブルキーホルダー (10573)

5種類／**100個入**（ポチ、キキオ、ブチ、シエシエ、ミミオ各20）
6cm

●OP価格 **¥30,000** カプセル コンビニ



ポチ風鈴 (02006)

5種類（ポチ、キキオ、ブチ、シエシエ、ミミオ）／**75個入**／6cm

●OP価格 **¥30,000** uFo ブッシャー

※風鈴の短冊には絵柄が入ります。





スーパーホース 3Sハンマー (02036)

5種類／**95個入**／19cm

●OP価格 **¥35,000** uFo ブッシャー

★タマモクロス★シンコウウインディ★キョウエイマーチ
★ミホノブルボン★サクラローレル



ミニファン (00537)

2種類（ホワイト、ブルー）／**60個入** uFo ブッシャー

●OP価格 **¥27,000**【電池別売】

定番アイテム!!

MINI CAR COLLECTION



M TECHミニカー (02017)

2車種各4色（パジェロミニ：ホワイト、ブルー×シルバー、グリーン×シルバー、グレイ／ワゴンR：ホワイト、ブルー、ブラック、グリーン）／**64**（32×2）**個入**／14cm

※落下時の衝撃では破損しません。※重量の都合により2個口出荷となります。

●OP価格 **¥32,000** uFo ブッシャー



ボンボンアニマル (00618)

5種類（タコ、カメ、フグ、アザラシ、ペンギン）／**70個入**／23cm

●OP価格 **¥30,000** uFo



パンダ金魚ヌイグルミ (00262)

4種類（ブラック、ピンク、イエロー、ブルー）／**100個入**／18cm

●OP価格 **¥30,000** uFo ブッシャー



カープチGO²! (10521)

24種類／**288個入**／4cm

●OP価格 **¥28,800** カプセル コンビニ





キムアンダーソン リビングセット (10662)

uFo ブッシャー

4種類／**80個入**（壁掛け時計20、目覚まし時計20、バスクロック20、カップスタンド20）／壁掛け時計17cm、目覚まし時計8cm、バスクロック21.5cm、カップスタンド10.5cm

●OP価格 **¥32,000**【電池別売】



カープチGO²!（クリア）(11016)

3色8種類／**288個入**／4cm

●OP価格 **¥28,800** カプセル コンビニ

■全商品、PL法に基づく保険に加入しています。
■掲載商品は、サンプルのため、実物とは若干異なる場合があります。また、品質向上のため、予告なしに、仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。
■掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。
〈表示価格には消費税を含みません。〉





(株)エポック社製

バック (10127)
5型5色／**100個入**／14~24cm
●OP価格 **¥30,000**

ライト (10834)
1型4色(青、赤、緑、黄)／**80個入**／14cm
●OP価格 **¥32,000**【電池別売】

ヒト気!!

ドラえもん



シルエットランプ (00255)
1型4色／**60個入**(ホワイト18、グリーン14、ピンク14、イエロー14)／18.5cm
●OP価格 **¥27,000**【電池別売】



コインケース (02119)
4種類／**200個入**(ドラえもん:カラー100、金30、銀30、ドラミ40)／5.5cm
●OP価格 **¥37,500**



ソフト人形NEW (01036)
3種類／**100個入**(ドラえもんの笑顔30、ドラえもんウインク60、ドラミちゃん10)／15cm
●OP価格 **¥30,000**



ブルブルキーホルダー (00326)
1種類／**95個入**／7cm
●OP価格 **¥30,000**

平成 天才バカボン



ブルブルキーホルダー (10408)
5種類(バカボンパパ、バカボン、ホンカン、うなぎイヌ、レレレのオジサン)／**100個入**／10cm
●OP価格 **¥30,000**

ど根性ガエル



ピョン吉 ブルブルキーホルダー (00479)
5種類／**100個入**／13cm
●OP価格 **¥30,000**



ピョン吉なんでもホルダー (11100)
5種類／**80個入**／20cm
●OP価格 **¥30,000**



カギパク (10759)
1種類3色(うなぎイヌ・黒50、クリアブルー20、クリアホワイト20)
90個入／8.5cm
●OP価格 **¥30,000**

●企画 販売
SK JAPAN
株式会社 エスケイジャパン
第一勧業銀行天満橋支店:普通1049069 さくら銀行玉造支店:普通6318175
三和銀行難波支店:普通5166169 富士銀行上六支店:普通1526204
本社 〒540-0005 大阪市中央区上町1-3-10エスケイビル Tel.06-765-1300/Fax.06-765-1400
東京 〒111-0051 東京都台東区蔵前4-33-7エスケイビル Tel.03-3862-8444/Fax.03-3862-8445
名古屋 〒450-0003 名古屋市中村区名駅南4-8-12-501 Tel.052-586-3331/Fax.052-586-3332
福岡 〒810-0033 福岡市中央区小笹4-1-12エスケイビル Tel.092-524-0566/Fax.092-524-0535
香港 FLAT F, 12/F, UNION MANSION, 33-35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG Tel.852-2366-4645/Fax.852-2366-4538

すごいよ!! マサルさん

セクシーコマンドー外伝



メソヌイグルミ (00413)

Lサイズ、Sサイズ／**75個入**(L:18、S:各19)／L24cm、S20cm

●OP価格 **¥30,000**



メソヌイグルミ キーホルダー (10358)

3種類(各40)／**120個入**／10cm

●OP価格 **¥30,000** カプセル コンビニ

ジャンプコミックス(全7巻)は今もなお500万部を遙かに超える人気。アニメ化(TBS系「ワンダフル」内アニメコーナー、放送終了)に加え、5月からはビデオも登場。アニメのテーマソング「ロマンス」(PENICILLIN〈ペニシリン〉)はオリコン初登場第2位をマーク。話題満載のマサルよりメソくんがリアルに再現(メソマント、ファスナー付)エスケイジャパンがいち早くプライズアイテムとして1st.up!あやしいけど、思わず「カワイイ…」とつぶやいてしまう。メソ…いったい何者!?



スパーリングパンチ (04013)

5種類(矢吹丈、力石徹、ホセ・メドーサ、丹下段平、カーロス・リベラ)／**72個入**

●OP価格 **¥30,000** UFO プッシャー



パブミラー (02127)

5種類・フレーム2色(黒、象牙色／力石徹VS矢吹丈、ホセ・メドーサVS矢吹丈、カーロス・リベラ、トゥモローズジョー)／**100個入**

●OP価格 **¥30,000** UFO プッシャー

あしたのジョー



トランクス&トランクスケース (10500)

4種類(矢吹丈、力石徹、カーロス・リベラ、ホセ・メドーサ)／**72個入**

トランクス:フリーサイズ、ケース:18cm

●OP価格 **¥35,000** UFO プッシャー



ホワイトグローブ (04013)

8種類(矢吹丈、ホセ・メドーサ、力石徹、カーロス・リベラ、白木葉子、丹下段平)／**96個入**／32cm

●OP価格 **¥35,000** UFO プッシャー

■全商品、PL法に基づく保険に加入しています。
■掲載商品は、サンプルのため、実物とは若干異なる場合があります。また、品質向上のため、予告なしに、仕様を変更することがあります。あらかじめご了承ください。
■掲載商品はほんの一部です。詳しくはカタログをご請求ください。豊富な商品を取り揃えています。
〈表示価格には消費税を含みません。〉



New

スーパーホース
8S くるくるキーホルダー (00613)

10種類／120個入／12cm
●OP価格 ¥30,000 カプセル コンビニ



スーパーホース
6S チャビーボールチェーン (10243)

5種類／150個入／9cm
●OP価格 ¥30,000 カプセル コンビニ

★ヒコーキグモ★サクラローレル★マイネルマックス
★ランニングゲイル★タマモクロス



スーパーホース
W スイングキーホルダー (10593)

5種類／150個入／5cm
●OP価格 ¥30,000 カプセル コンビニ

★サクラローレル&タマモクロス★ランニングゲイル&ビックサンデー★ブレーブテンダー&オープニングテーマ★シグナスヒーロー&シンコウウインディ★ストーンステッパー&ヒコーキグモ



スーパーホース
8S キーホルダーEX (10144)

10種類／240個入／6cm
●OP価格 ¥28,000 カプセル コンビニ







スーパーホース
4S ペナントキーホルダー (10122)

6種類／84個入／12cm
●OP価格 ¥30,000 UFO プッシャー

★サクラチトセオー★タイキブリザード★セキテイリュウオー
★ヒシアマゾン★ワンダーパヒューム★サクラキャンドル





スーパーホース
5S パドック (人工芝Ver.)

8種類／80個入／16cm
●OP価格 ¥31,000 UFO

57-A ★ブレーブテンダー★サニーブライアン★シンコウウインディ★サクラローレル★マーベラスサンデー★ストーンステッパー★ランニングゲイル★キョウエイマーチ

57-B ★シンコウキング★オープニングテーマ★サニーブライアン★マーベラスサンデー★ランニングゲイル★マイネルマックス★ストーンステッパー★キョウエイマーチ



スーパーホース
4S キーホルダーDX (10278)

5種類／96個入／12cm
●OP価格 ¥30,000 UFO プッシャー

★マーベラスサンデー★タイキブリザード★セキテイリュウオー
★ヒシアマゾン★ダンツシアトル

SK JAPAN
●企画 販売
株式会社 エスケイジャパン

第一勧業銀行天満橋支店：普通1049069 さくら銀行玉造支店：普通6318175
三和銀行難波支店：普通5166169 富士銀行上六支店：普通1526204

本 社 〒540-0005 大阪市中央区上町1-3-10エスケイビル Tel.06-765-1300/Fax.06-765-1400
東 京 〒111-0051 東京都台東区蔵前4-33-7エスケイビル Tel.03-3862-8444/Fax.03-3862-8445
名古屋 〒450-0003 名古屋市中村区名駅南4-8-12-501 Tel.052-586-3331/Fax.052-586-3332
福 岡 〒810-0033 福岡市中央区小笹4-1-12エスケイビル Tel.092-524-0566/Fax.092-524-0535
香 港 FLAT F,12/F, UNION MANSION, 33-35 CHATHAM ROAD S, TSIM SHA TSUI, KOWLOON HONG KONG Tel.852-2366-4645/Fax.852-2366-4538

キャラクタービジネスをリードするブロッコリー商品群

LET'S GET MY POSTER
Poster Party
ポスターパーティー

絶賛発売中



仕様／本体寸法:
W750×D600×
H1,750mm
重量:135kg
消費電力:52w
電源仕様:AC100V
50/60Hz
※商品改良の為、
仕様等は予告なく
変更する場合があります。
ご了承下さい。
景品容量:上=約100本
中=約50本
下=約50本(計約200本)
製造元:(株)ビスコ

大運動会



入数202 OP価格¥33.000



ポスターホルダー
サイズB2 1冊20枚収納
10冊入¥39.800

ハイスクールテラストーリーガールドールトーイ



入数203
OP価格
¥33.000

Pia
キャロットへ
ようこそ!!2



入数203
OP価格
¥33.000

殻の中の
小鳥



入数203
OP価格
¥33.000

放課後恋愛クラブ



入数201
OP価格¥30.000

物販コーナー

カウンターや店舗の一部を物販コーナーに!
売上げUP間違いなしです!

"ゲーマーズ"と同じ
店作りをしませんか?

トレーディングカードコーナー

1パック10枚入　1BOX15パック入　1C/T16BOX入　1BOXは15パック入(税別)
御注文単位　16BOXを自由にアソートして1C/Tでご注文下さい。

発売中

バトル
アスリーテス
大運動会



1BOX
¥5.565

Pia
キャロットへ
ようこそ!!
1&2



1BOX
¥7.140

双界儀



1BOX
¥5.145

好評発売中

スレイヤーズ むうびいすぺしゃる	1BOX ¥5.145
天地無用	1BOX ¥5.145
スレイヤーズ ろいやる	1BOX ¥5.145
プリティ サミー	1BOX ¥5.145
神秘の世界エルハザード	1BOX ¥5.145
放課後恋愛クラブ	1BOX ¥5.565
放課後ファンくらぶ	1BOX ¥5.565
リズム	1BOX ¥5.565
エターナルメロディ	1BOX ¥5.565
メビウスリンク	1BOX ¥5.565
プリンセスメーカー	1BOX ¥5.715
プリンセスメーカー2	1BOX ¥5.715
ハイスクールテラストーリー	1BOX ¥5.715

ピンズ、テレフォンカード、コミック等、その他商品も取り揃えております。
詳しくは担当者まで御連絡下さい。

6月発売予定

Pia
キャロットへ
ようこそ!!2
メタルカード



1BOX
¥8.160

アイドル雀士
スーチーパイ



1BOX ¥5.565

ガールドール
トーイ



1BOX
¥5.715

ガーディアン
リコール



1BOX
¥5.565

神秘の世界
エルハザード
2



1BOX
¥5.145

キャラクタークリアファイル

御注文単位　各3種1セットから30セットをご自由にアソートして下さい。
1セット各¥1.000(税別)

大運動会



KIRARA



悠久幻想曲
2nd Album



サイキック
フォース
OVA



月華の剣士



双界儀



神秘の世界
エルハザード



ゲーム関連商品専門店
GAMERS
株式会社ブロッコリー
〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1
TEL 03(5372)6201 FAX03(5372)6202

※写真と現物は異なる事があります。
その他の商品も担当者にご相談下さい。
担当:五藤、手塚、大谷

自動おしぼり機 GEM（ジェム）

サービス維持して、コストダウン。

おしぼりサービスの新時代標準機。

カウンターに置けるコンパクトタイプの"自動おしぼり機GEM"。従来の布製おしぼりに比べて極めて低コスト。しかも100%天然植物繊維材質だから、感触もそこなわず衛生的です。

- ■1ロールで約150本提供可能
- ■1日の電気代約11円という低コスト
- ■ワンタッチで「冷」「暖」おしぼりの切替えOK
- ■100%天然植物繊維材質を使用



W200mm×D500mm×H480mm
※おしぼりロールは別売



内蔵されたロール状の乾燥おしぼり素材に水を吹きつけ、ロールをカットし送り出します。

※商品改良のため、仕様・外観は予告なしに変更することがありますのでご了承ください。

プレイマインドを刺激するトーケンのメダル。



新次代パーラーに、バイ・メタル。

精度・グレード感・耐久性、そして価格。すべてのニーズを満たし、さまざまなメリットを生み出すトーケンの自信作。



真のゴールドテイストを追求。

かつてない鮮やかなゴールドカラーを実現しました。



ゴールドメダルの定番。

高級感抜群のゴールドタイプメダル。



従来タイプのメダルラインナップ

- シングルメダル（ニッケル・キリンス・金メッキ等）
- スーパーゴールドメダル（硬質・洋白）
- スーパーシルバーメダル（硬質・ステンレス合金）
- ステンレス（非着磁ステンレス・着磁ステンレス）

メダル磨きの強い味方。

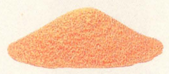
静電気防止剤付きの専用研磨剤で、メダルのスミズミの汚れまで強力に落とし、キレイに磨き上げます。

メダル研磨機TC-70

- ●メダルのよごれ防止に。
- ●機械投入時すべり効果抜群。
- ●場所をとらないコンパクト設計。

専用カラーペレット

静電気防止剤付・研磨剤



ベストセラー機

コインクリーナ



W900mm×D470mm×H742mm

※各種サイズ、オリジナルデザインのご要望にもお応えいたします。 掲載商品の色については、印刷により実際の商品と異なる場合があります。

株式会社 トーケン

■東京支店/〒105-0004 東京都港区新橋6-9-4（リクルート新橋スタジオビル2F） ☎(03)3438-0698(代)
■大阪支店/〒590-0001 堺市遠里小野町3-3-18 ☎(0722)32-0181(代)
■福岡支店/〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-1（天神源氏ビル602号） ☎(092)752-2440(代)
■名古屋(営)/〒464-0084 名古屋市千種区松軒1-9-20（アーバンMY1F） ☎(052)712-3665(代)



『写してちょ!』が
そのまま
ミニシールになった!

W660×D800×H2,040mm（カーテン付きD1,400mm）
©TAITO CORP.

シールでちょ！





TREASURE

トレジャー初の
業務用
シューティングゲーム!

©TREASURE 1998

レイディアント シルバーガン

全身写せて
このサイズ!



全身が写せる！
みんなで写せる！
プリントが超きれい！
有名雑誌に投稿できる！

プチセブン　ジュノン



各都市(全国31都市)の
タウン
情報誌
(ミニコミ誌)

シールサイズが選べる！

仕　様

サイズ	本体のみ　(W) 700×(D) 700×(H) 1,800mm カーテン取付時　(W) 1,200×(D) 1,800×(H) 2,000mm 重量 167kg(本体のみ) 消費電力 165W 最大375W
カメラ	140万画像デジタルCCDカメラ 富士写真フィルム製
プリンター	TA方式デジタルプリンター 富士写真 フィルム製
オペレーション	タッチパネル
シール仕様	ノンプルカットタイプ 画面分割:ワイドフレーム（全身）1･4･6･8分割 スリムフレーム（全身）2･4･8分割 アップフレーム（半身）4･6･8分割
色調	カラー、モノクロ、セピア
落書き機能	色、太さ選択可能（時間設定あり）

※撮影データは個人データと共に暗号化され専用記憶装置（PDディスク）に記録します。

ストーリートスナップ

日立ソフト/トーワジャパン

〒547-0016　大阪市平野区長吉長原3-15-26
TEL 06-790-1368(代) FAX 06-790-2925

夏はヤッパリこれで決まり！
小さくてもパワフルだぜ！



ハンディーせんぷうき

4種　96個入 OP価格¥39,000

BOOSKA



ブースカ バンク

2種 72個入 OP価格¥36,000





上品でおもむきがある、
夏の風物詩が
小さくなって登場！
吸盤が付いているので
どこにでも付くよ！

プチ風鈴

6種 144個入
OP価格¥28,000
※江戸風鈴 6種144個
OP価格¥36,000も
有ります。



ブースカ ペアグラス

2種 60個入
OP価格¥25,000

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE



THE HEAT IS BACK!

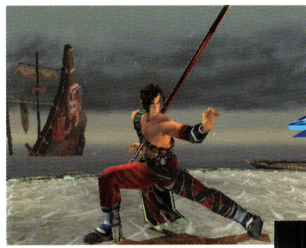




DX W1,330×D2,760×H2,320mm

デイトナUSA2

SOUL CALIBUR



3D武器格闘
ポリゴンゲーム！



※画面は開発中のものです。

ソウルキャリバー

PANIC PARK

バラエティ豊かな
ミニゲーム満載の
アクションゲーム！





DX W1,150×D1,730×H2,270mm

パニックパーク

NBMC 株式会社 日本ビー・エム・シー

あのサントリーのCMに出演していた
ペンギンちゃんが貯金箱になって登場。



ペンギンパラダイス**バンク**
2種 96個入 OP価格¥45,000

今、流行の光る
キーホルダーに
ペンギンパラダイスが
新登場。



ペンギンパラダイス
フラッシュキーホルダー
2種100個入 OP価格¥36,000

コップには、冷たく冷やした飲み物を、
タオルでスッキリ汗をふく、
コップとタオルの夏セット。



コップ&タオルセット
6種 96個入 OP価格¥22,000

可愛いフリーケースに
あなたの大切なアレを
入れてください。
間違ってもソレは
入れないでネ!



ペンギンパラダイス**フリーケース**
6種 120個入 OP価格¥24,000

防滴時計で時間の気になるあなたも
お風呂でリラックス!



ペンギンパラダイス**バスクロック**
2種 72個入 OP価格¥42,000

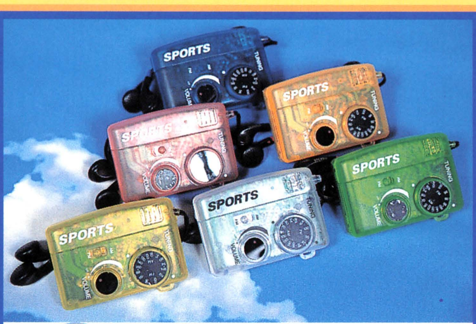
TOHSHINグッズで夏を満喫!!



オールドファッションラジオ(AM/FM)

50個 OP価格36,000円

グッドタイムオールディーズミュージックで
甘くブルージーな気分にさせてくれる
ファンタスティックなラジオ。



サイバーラジオ(AM/FMステレオ)

72個 OP価格47,000円

この夏はじけるサイバーラジオ。
こんなキュートなラジオなら
いくつでも持って歩きたいネ。6カラー



PHS携帯セイフティセット

90個 OP価格39,000円

ドライブ中でも安全にフリートーク、
携帯キャッチハートで着信確認、
どれをとっても実用性バツグンお買い得セット。



スターウォーズウォッチセット

60個 OP価格29,500円

定番人気のスターウォーズウォッチがこのプライス。
欲しかった品を今ゲットしよう。3タイプ。

TM&©1996 Lucasfilm Ltd.



ミニギター

(L) 60個 OP価格42,000円 (UFO) 3タイプ
(S) 100個 OP価格35,000円 (ヘキサ) 4タイプ

ブルースが聴こえてきそうな夜、ギターがむせび泣く。
フライングブイ・レスポール・ストラトキャスター…。
君のコレクションの一つに入れたいアイテム。

Collection



ネオンボール

100個 OP価格36,000円

暑く長い夜はスーパーボールで遊ぼう。
暗くてもフラッシュするからだいじょうぶ。
この夏ブレイク、一押し商品ダァ〜。

光る!!



ミニアクアリウムセット

80個 OP価格36,800円(赤ヒレ2匹)

暑い夏を涼しく演出。君の部屋がミニ水族館。
他にも、ゼブラ・カメ・マリモと人気者が勢揃い。
(OP価格は異なります)



パワーライト

100個 OP価格40,000円

ピカッ

おまたせしました。人気実力200%のパワーライト復活。
USAポリスが使う、投げても、叩いても、落としても壊れないスグレモノ。
水にも強い、インカムバツグン、売り上げアップの逸品です。OPP袋。



エイリアンレーザーポインターセット

100個 OP価格80,000円

8タイプに切り替えられるエイリアンキーリングアソート。
今までにないユニークなエイリアン型レーザーポインターと
安定人気のマウス型ライトキーリングのアソートセット。4カラー。



サターンG

80個 OP価格52,000円

WATCH

パーフェクトな美しさのウォッチ。ビジネスから
レジャーまですべてに満足させてくれる納得のアイテム。
人気に応えて再度登場です。デジタル・アナログアソート



G&Bウォッチ

100個 OP価格34,000円

WATCH

夏色カラーが勢揃い。
比べて選んで納得のアイテム。
嬉しいプライスも魅力的。



プルート&ギャラクシーウォッチ

100個 OP価格51,000円

WATCH

昔懐かしいあたたかさと
未来が見えてくる美しいフォルム。
人気のアイテムのアソートセット。

株式会社
トーシン産業

本　　社 〒211-0006 神奈川県川崎市中原区丸子通1-627-8 トーシンビル TEL044-422-8833(代)FAX044-422-8830
福岡営業所 〒810-0004 福岡県福岡市中央区渡辺通2-4-20 パール福岡407 TEL092-781-5882 FAX092-781-5883
大阪営業所 〒542-0081 大阪市中央区南船場1-16-23 パレロワイヤル順慶町613 TEL06-266-6331 FAX06-266-6335
TOHSHIN U.S.A LTD;Fountain Valley.CA

連載

明日のゲーム場を考える

～オペレーションの現場から～

レジャービジネス・アナリスト 中藤 保則



第4回

㈱セガ・エンタープライゼス
東京ジョイポリス

東京都港区台場

臨海副都心という新名所

東京都埋蔵文化財センターは、現在汐留遺跡の調査を進めている。もともと国鉄（現JR）の広大な貨物駅があった土地であるが、江戸時代の仙台、会津、龍野各藩の大名屋敷跡と我が国で初めて鉄道が開業した旧新橋駅跡が発掘されている。

日本に鉄道が初めて敷かれたのは1872（明治5）年の新橋─横浜間である。始発駅であった旧新橋駅は、1900（明治33）年に発表された鉄道唱歌の最初に〝汽笛一声新橋を〟と歌われますます有名になった。

読売新聞夕刊は「汐留発掘ものがたり」を連載しているが、その第一回（5月11日）には泥メンコの出土について述べられている。仙台藩伊達家や龍野藩（兵庫県）脇坂家の屋敷跡から素焼きで作った泥メンコが数千点も出土しているというのだ。

個人的な話になるが筆者は以前、メンコの地方における呼び名を調べたことがある。メンコ（面子）はごく一般的な主として男の子の遊びだが、地方によって実に多彩な名で呼ばれている。筆者の生まれそだった北海道ではパッチと称した。その他、パ、ペッタン、ペッタンパ、パンパン、パンパンアブチ等々、大半は遊びの際の音からくる名称があったことを覚えている。



メンコは伝統的な遊びでもあり、またきわめて単純明快なゲームの原点のひとつでもあると思える。

東京の新橋駅から新交通ゆりかもめに乗ると、すぐにその汐留の発掘現場を眼下に見ることができる。いわゆる江戸前の海に面し、東京でも長い歴史を有する土地でもある。

そして、ゆりかもめが向かう地域「臨海副都心」は、現在、最も新しい話題の地域でもあるのだ。今年の数字はまだ発表されていないが、ゴールデンウィークの人出は、東京ディズニーランドをしのぐという。たとえば、1996年の東京都港湾局の推計によると、約73万人の人々が訪れ、TDLの56万人強を大幅に超えている。

もっとも新しく、しかも近くてナウいデートスポットであり、家族連れなどが気軽にやってくるレジャー空間と

なっているわけだが、しかし、この臨海副都心の現在の姿を予測した人は稀であったはずである。

ナウく、近く、エキゾチックなデートスポット「お台場」

この臨海副都心はいわばいわくつきの地域である。過密都市東京の新都心としての期待を担って華々しく開発が始まったが、バブル経済の崩壊、青島都知事の公約による都市博の中止、進出を表明していた企業の相つぐ撤退など、その開発の先行きも危ぶまれたほどである。

１９９５年11月に東京臨海新交通ゆりかもめが開通し、96年３月には東京臨海高速鉄道臨海副都心線が開通したが、翌年２月に前者は16億４０００万円、後者は８億１０００万円の累積赤字と発表された。

だが、96年３月ホテル日航東京が開業、４月には東京国際展示場、複合施設ＴＦＴビルなどがオープン。臨海副都心は思いがけない人気を呼び、多くの人々がおしかけるようになった。ゆりかもめ自体がひとつのアトラクションとして日曜祭日などには乗車までに二時間待ちといった状況を呈した。コンピューター制御の無人新交通システムが珍しがられたわけではなく、その魅力はまず何よりも景観にあった。新橋駅を発車するとすぐに前述の汐留を通り、一気に東京湾や臨海地区の景観が開ける。ふりかえれば東京のメガロポリスである。ベイブリッジが視界を横切り、次第に姿を表し始めた高層ビルが屹立する。夜景の美しさはまた格別である。

レジャーの中心のひとつはゆりかもめのお台場海浜公園駅、高速鉄道の東京テレポート駅が置かれている台場地区である。その中心をなすのが飲食・物販専門店ゾーンとセガ・エンタープライゼスの「東京ジョイポリス」で構成されている「ＤＥＣＫＳ　ＴＯＫＹＯ　ＢＥＡＣＨ」である。東京で唯一のビーチに接する複合商業施設であるという。また４層のウッドデッキが名称の由来となっており、敷地面積１万７０３㎡、延床面積４万２５００㎡地上６階建ての規模を誇る。

この地区は、さらにフジＴＶの本社が完成し、ますますナウい地区として注目されるようになった。「ＤＥＣＫＳ　ＴＯＫＹＯ　ＢＥＡＣＨ」のオープン時のキャッチコピーが「東京都港区〝海外〟」であった。また、この六月一日にオープンするホテルグランパシフィック・メリディアンは「パリ二一区」と宣伝している。花の都パリのもうひとつの区というわけである。

たしかに、この地域に漂うエキゾティシズムは、海を背景になかなかの見物である。ふとどこかの海外の都市を目の前にしているような錯覚にとらわれるのである。江戸の伝統を底に敷いていながらも、21世紀に向けて変貌を続ける巨大都市の姿がおぼろげに浮かびあがってくるのだ。

台場というのは、江戸時代に海防のために設けられた海岸の砲台のことで、特に品川台場は〝お台場〟と呼ばれ江戸時代に各地に造られた台場を代表する存在であった。

台場地区はまさに古くて新しい、不思議な魅力をもった空間である。そして、何よりも都心から近いという大きなメリットを有している。ゆりかもめを利用すると新橋から12分でお台場公園駅に到着する。そこからは徒歩２分の至近の距離にある。東京テレポート駅から徒歩５分。それぞれ遊歩デッキで結ばれている。

水上バス船の科学館ラインお台場海浜公園駅から一分、バスの便もある。車利用の場合でも、首都高速11号台場線（レインボーブリッジ経由）台場ランプから約３分、首都高速13号ランプから約２分、同有明ランプから約４分



と、きわめ便利でしかも魅力的なアクセスとなっている。

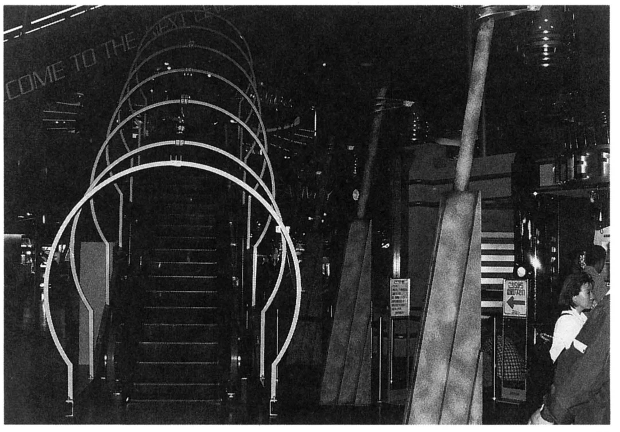
すでに250万人の入場者を獲得
カップルが主体だが、多彩な客層

台場地区のアミューズメント施設の核として誕生した「東京ジョイポリス」は、1996年7月12日のオープン以来、翌年の3月には100万人の大台に乗り、また今年1998年3月末で250万人の入場者を達成した。当初の予想を上回る順調な集客であるという。

ゴールデンウィークには連日8000人から9000人の入場者があり、5月5日は7000人とやや落ち着いたものの、もともと屋内型施設とあってゆっくり遊んでもらうには3000人が限界という。ピーク時には歩くスペースの確保に苦心したほどであったという。臨海副都心の人気、有明で行われたフランス祭りとの相乗効果、そして新アトラクションの話題性も加わっていたものと考えられる。

当該施設の概要はすでに報道されているので、ここでは概略を述べることにするが、前述の複合ビルの3～5階部分を占め、延床面積9600㎡の屋内型ハイテクテーマパークである。

まずテーマは〝It's a Love Story〟であるが、既存のお仕着せのテーマを押しつけるのではなく、訪れる人々がそれぞれのストーリーを作っていくこと、そのための環境を用意することに主眼があった。

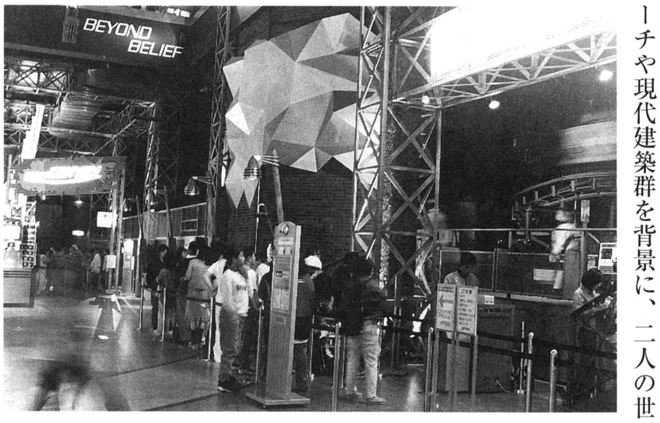


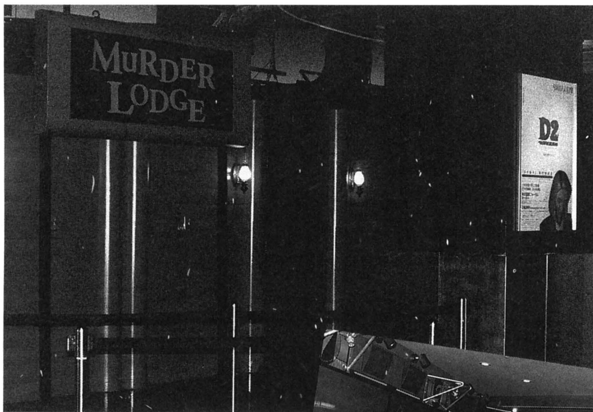
セガ社が進出した段階では、前述のように、臨海副都心地区は先行きが危ぶまれていた。同社でも不透明な部分が多く、マイナス要因が少なからずあって当然のことながら不安材料になっていた。しかし、徐々に人が集まる地域にはなってきていた。家族連れも多く、夕方からはサンセットビーチを散策するカップルで賑わい、そのためにレストラン街は好調で、手応えは充分に感じていたという。



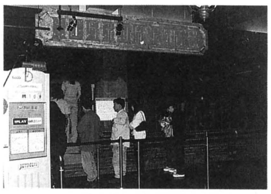
その予測通り、現在の客層の主体は何といっても10代後半から20代のカップルである。近く、そして異国情緒も漂う清潔な場所。景観が楽しめ、飲食、ショッピング施設やアミューズメントが盛り沢山にある。最も手軽に足を向けられるデートスポットになっているのである。

たとえば、TDLにでかけようとすると、一日がかりである。その点、臨海副都心地区は、夕方からでもぶらりと立ち寄れる手軽さがある。しかも安っぽい雰囲気はまったくないし、遠出したような感覚も味わえるために、ビーチや現代建築群を背景に、二人の世





↑マーダーロッジ
↓ホラーライド

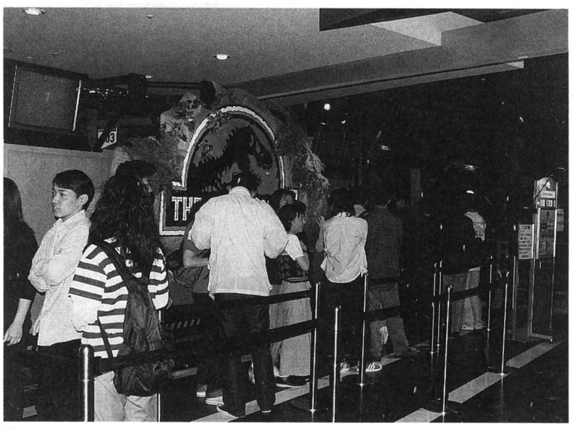




↑ボートレースグランプリ



↑パワースレッド



↑ロスト・ワールドスペシャル

界に没頭し、愛を語り合える舞台としては申し分ない環境が整っているのである。

逆にＴＤＬとの相乗効果もあるという。オープン一年を経過した頃からＴＤＬ＋お台場という行程をとる団体バスが少なからず訪れるようになった。台場地区は、東京観光名所のひとつになったのである。当然、それらの団体は中高年が多く、「東京ジョイポリス」の客層もそれらの団体を含めると、なかなか多彩なものになる。

ゴールデンウィーク、そして春、夏、冬の休みの時期には、家族連れの姿が一気に増加する。その意味でもこのハイテクテーマパークは、あくまでもカップルが主体でありながら、きわめて幅広い客層を集めているといえるだろう。

ターゲットを意識した施設構成

パーク内は4つのゾーンに分かれているが、トータルとして個々の〝ラブストーリー〟を高めていくための配慮がなされている。導入部となる3階は、

○Ｆｉｒｓｔ Ｉｍｐｒｅｓｓｉｏｎ～Ｓｕｒｐｒｉｓｅ

テーマは驚きである。入場した人に驚きを与え、同時に期待感を抱かせる。光と音に包まれた「Ｖステージ」（原田大二郎氏の作品、4つのテーマからなるテクノミュージックとＣＧ映像が進行する。12体のカラクリ人形が繰り広げるラテンダンスショー「ビーバ・パレード」も併設）を中央に、「タイムフォール」（13メートルの高さからの落下ショックを利用して、時空を超えた世界へ出発するタイムマシンに乗り込む）、「ハーフパイプキャニオン」（スノーボードをモチーフに、ハーフパイプのスリルを味わう）、「レイルチエイス・ザ・ライド」（発生した火災を鎮火に向かうストーリーのコースターアトラクション）、「アクアノーバ」（３Ｄモーションライド・アトラクション）、「ＡＳ―１」（バーチャルリアリティ感覚体験型ムービーライド）、「セガ・ソニック＆テイルス」（土産物やグッズの販売）、「ファンタラクティブスクエア」（ファンとインタラクティブを組み合わせた造語、驚きや発見、笑いや意外性のゾーン）、「ジョイネット・エクスプレス」（列車をイメージしたマルチメディアカフェ）などが置かれている驚きの空間である。

○Ｓｐｏｒｔｓ～Ｕｎｄｅｒｓｔａｎｄｉｎｇ

4階フロアは体を使って遊び興奮し、一緒に訪れた人を互いに意識して、エキサイティングに楽しめるゾーンである。１５０機種に及ぶ体感ゲーム、スポーツゲームなどを設置。カーニバルゲームも重要な媒体となっている。「パワースレッド」は、ボブスレーをモチーフとして開発されたゲームである。

○Ｍｙｓｔｅｒｏｕｓ～Ｔｒｕｓｔ

5階は2つのゾーンで形成されている。恐怖と、そして一転して安らぎがテーマになっている。

恐怖と不思議が味わえるこのゾーンはダークカラーを基調とした空間演出で、新感覚のホラーハウス「ビースト・イン・ダークネス」、心理テストミュージアムである「フォーチュン・ミュージアム」、「ザ・クリプト（彷徨）」

（前後左右と床の五面にスクリーンを設置し、バーチャルリアリティ空間を創出するシステム）、「トレジャーパニック」（マニピュレーターを用いて敵と対戦、ライドの揺動のスリルが加わる）、「ウィアード・フォトスタジオ」（不思議な写真とトリックに囲まれた奇妙な写真館を進ウォークスルーアトラクション）などが設置されている。

○Ｃａｓｉｎｏ＆Ｃａｆｅ～Ｌｏｖｅ

恐怖と驚きのゾーンで寄り添った二人が、安らぎを感じ、愛を深めるゾーンであろうか。飲食が楽しめる「オールプレイヤーズカフェ」は中に夕方5時にオープンするバー「ベイ」と、60台を超えるメダルゲームのゾーン。カフェでは屋内、そしてテラスから周辺の眺望が楽しめる。東京湾、レインボーブリッジ、そしてそのブリッジの背景には東京タワーが見える。クローズ型である屋内テーマパークには珍しい演出であり、単純に考えると、演出効果を損ねているようにも思える。

だが、「東京ジョイポリス」の場合、実に素敵な演出となっているのである。テーマパークはいわば個性の強い美女である。ましてクローズ型の空間を巡ってきた時、楽しみも味わっているが、ある種の息苦しさも感じているはずである。このカフェに座って、ほっと一息つく、前には東京湾や異国情緒さえ感じる景観が拡がる。

安らぎをテーマにしたゾーンで、ラブストーリーがそこで完結するのである。さすがにこのゾーンは、カップルの利用率が圧倒的に高い。取材時はウィークデーの夕方であったが、お客さんはみごとなまでにカップルばかりであった。

新アトラクションの導入と手直し
多彩なイベントの提供

テーマパークの新設の際に最も重要となってくる要素は立地条件である。しかし一口に立地といってもその条件を見極めるのはきわめて難しい。既存の繁華街であっても、道路ひとつで異なり、あるいは新施設の登場や何らかの地域の規制によっても大幅に異なってくる。まして新開発地は予想がつきにくい。

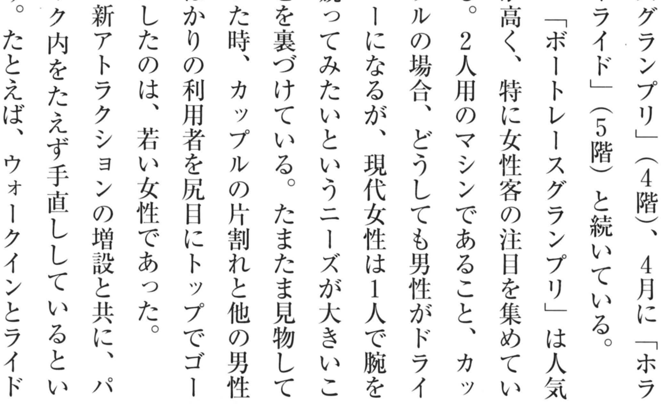
「東京ジョイポリス」の場合、立地にあわせたターゲットの設定が現実の状況とぴったりマッチした例であるが、思いがけない発見もあったという。たとえば、先にあげたアトラクション「ザ・クリプト（彷徨）」は、世界初で最先端をゆくハイテクを使ったものであるが、実験機でもあった。なぜなら、一回の定員が2名で遊戯機械としては一種の欠点をもっていたからである。ところが、2人であるということ、待たされるということが評判となり、人気アトラクションのひとつとなり、賑わう日には2時間待ちといった状況になる。2人で順番を待つこと自体が楽しみになっているのではないかと思われる。

先に述べたオープン当初のアトラクションに加えて、新アトラクションも相次いで導入している。昨年8月には「マーダーロッジ」（5階）、11月には「ロストワールド・スペシャル」（4階）、そして今年の1月「ボートレースグランプリ」（4階）、4月に「ホラーライド」（5階）と続いている。

「ボートレースグランプリ」は人気が高く、特に女性客の注目を集めている。2人用のマシンであること、カップルの場合、どうしても男性がドライバーになるが、現代女性は1人で腕を競ってみたいというニーズが大きいことを裏づけている。たまたま見物していた時、カップルの片割れと他の男性ばかりの利用者を尻目にトップでゴールしたのは、若い女性であった。

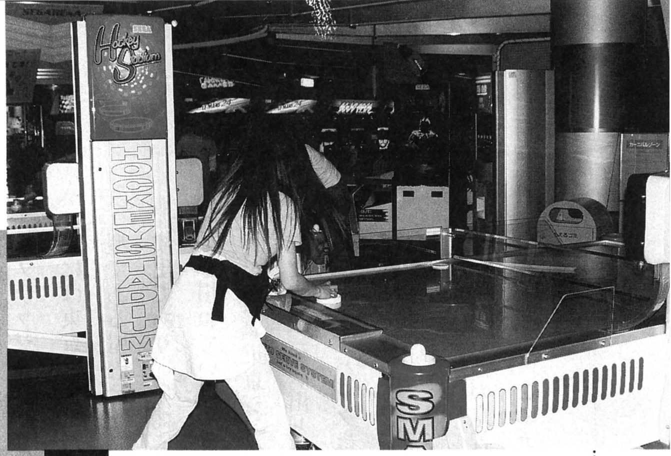
新アトラクションの増設と共に、パーク内をたえず手直ししているという。たとえば、ウォークインとライドインがあったアトラクションの両者の利用度から圧倒的に人気のあったウォークインタイプだけにして、空いたスペースに新アトラクションを導入したことなども、その端的な現れである。

また、ショップを手直しして、「ＪＰギア」と名称を変え、ジョイポリス及びお台場の土産品を多く揃えたところ、人気商品となっているという。冠を被せたケーキなどは、とりわけ団体バスのお客さんに喜ばれている。飲食のなかでは「ディッピングドッツ・アイスクリーム」が大人気である。〝ココロ転がり、カラカラ音が響く、今ま

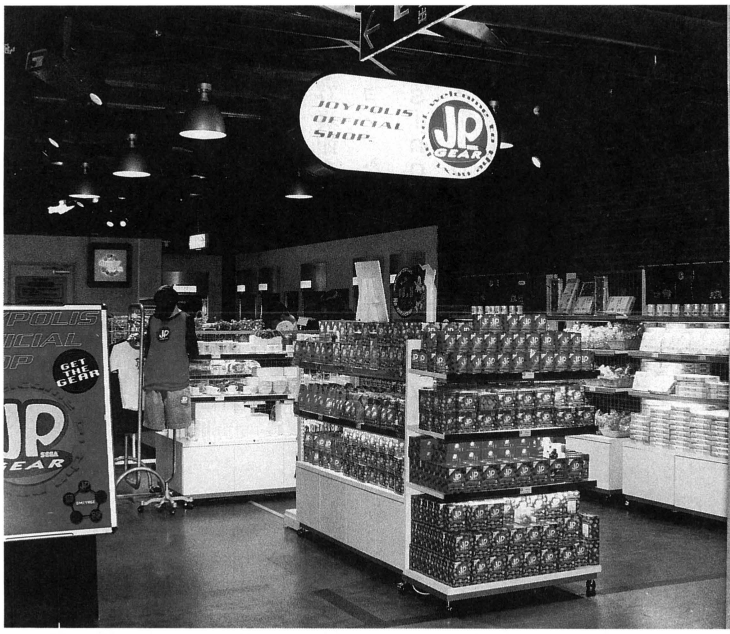




↑→ザ・クリプト（彷徨）



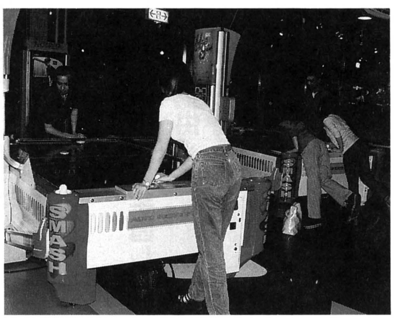
ショップ「JPギア」











での概念とは違う「形」「味覚」「食感」を持つ未来型のアイスクリーム〃はハイテクテーマパークにいかにもマッチしているのだろう。

同施設にはいわゆるライトユーザーの比率が高い。周辺施設との相乗効果が大きく、また、この種の施設に入るのが初めての人であっても、周囲の雰囲気で抵抗なく入場できるためもある。しかし、リピーターが増加していることももうひとつの傾向である。

装置型レジャー施設の場合、どうしても提供できる価値が固定化されてしまうものだが、そこで新アトラクションの導入と並んで重要になってくるのがイベントである。

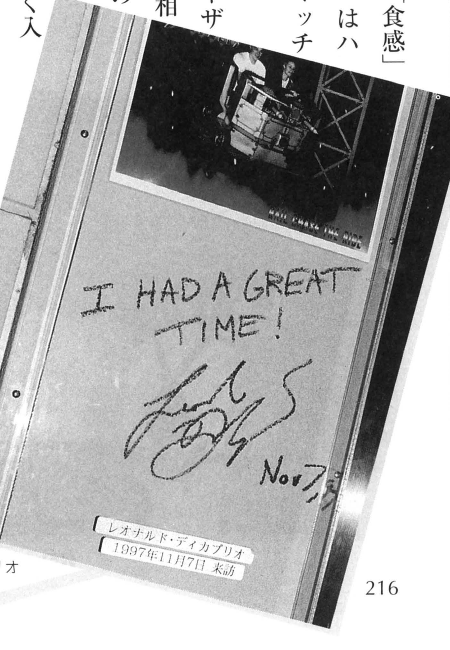
同パークでは、春休み、夏休み、ゴールデンウィーク、ハロウィーン、年末・年始、冬休み、バレンタインと年に7回の大イベントを実施している。たとえば、クリスマスのイベントをとりあげても、「バーチャル・ウェディング」「クリスマスライブ&ワインパーティ」「コスメティックサービスカウンター」「クリスマス限定飲食メニュー&限定グッズ」「大抽選会」等々と多彩である。

地域柄もあってテレビ等の取材や撮影に使われることも多い。同社ではお客さんの迷惑にならないかぎり応じる方針でいるという。そのため有名人やタレントの来館も少なくない。目下人気のレオナルド・ディカプリオが来場した時のサインは、階段の壁に残されており、ファンにとっては記念写真の絶好のスポットでもある。興味のある向きはどこにあるか探してみるのも一興であろう。

都市の中の遊園地の発展

周知のようにセガ社は多種多様なロケーションを展開している。そのオペレーション戦略をまとめてみると、大きく次のように分類できるだろう。

まず「東京ジョイポリス」などのアミューズメントテーマパークである。



レオナルド・ディカプリオのサイン



これらは市場と立地にあわせ、対象を絞りこみコンセプトを設定するという基本施設に立っている。入場料制をとることもその特色であったが、1997年9月、京都駅ビルにオープンした第6番目のジョイポリス「京都ジョイポリス」が入場無料制をとり、この特色は失われた。だが同施設を入場無料にしたのも、立地条件を勘案しての方向性であった。

アミューズメントテーマパークはおよそ1000坪以上の店舗を想定した展開であるが、それに次ぐ規模をもつのが「セガ・アリーナ」で、テーマパークと従来のアミューズメントセンターの中間に位置づけられ、およそ700坪の面積を基準としている。

「GIGO」は繁華街型大型店舗であり、エクステリア、インテリアに特徴をもっている。国道沿いなどに展開する郊外型の「セガ・ワールド」、そして繁華街立地型の小型店舗である「ハイテク・セガ」は、同様な店舗が増加したために「クラブ・セガ」として展開していくという。

従来のゲームセンターのイメージから脱皮するねらいもあり、立地にあわせてインテリア、エクステリアを変え、それぞれ異なった雰囲気づくりを目指し、すでに10ヵ所以上展開している。雰囲気づくりにはテーマパークで培ったノウハウが応用されているのはいうまでもない。

このうちアミューズメントテーマパークは、もっとも大型施設であり、同社のオペレーションの顔でもある。しかも最新のハイテクを応用したマシン開発・展開の実験施設という意味ももっている。

そして、これは筆者が度々述べてきたことであるが、〝都市のなかの遊園地〟でもある。

アミューズメント業界は、長くひとつのテーマを追ってきた。すなわち大型遊戯機械と小型遊戯機械の融合であり、そのめざすところは高度に密集し、敷地空間が限られた都市のなかの遊園地に他ならない。

しかし、一口に大型と小型との融合とはいっても、大型遊戯機械がオープン型の〝共感〟の遊びであったのに対して小型ゲーム機は〝競争〟の遊びであり、なかなか次世代の遊び空間を予感させる〝都市のなかの遊園地〟は登場してこなかった。

しかし、ジョイポリスなど、近年業界有力企業が進める屋内型テーマパークを見ると、大型と小型の融合、そしてそれを超越した都市型アミューズメント空間が出来上がっていると思える。この新タイプレジャー空間が発展する先に、アミューズメント業界の未来の姿のひとつが明確に見えてきたような気がする。

※お話は㈱セガ・エンタープライゼスの次の各氏に伺った。
アミューズメントテーマパーク事業部部長・小川明俊氏、同事業部・堤丈明氏、AMプロモーション部広報チーム・高橋哲也氏。



…for Operator's

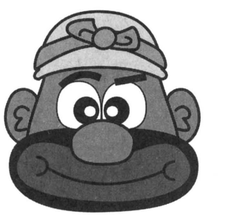
新商品クローズアップ

SHOVEL MASTER ぶちまけ権造

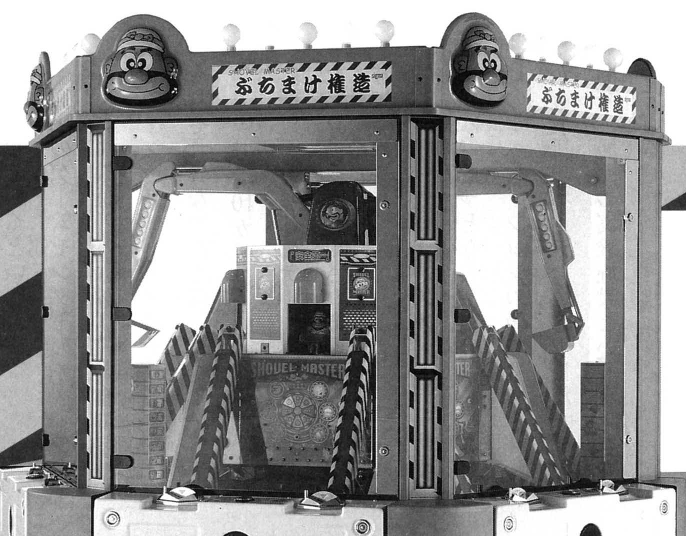
㈱シグマ

メダルゲームのパイオニア。そして、数々の良質メダル機を発売することで知られる㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）では、今月、同社としては初となるキャラクターを前面に押し出したメダル機を発売する。それが「SHOVEL MASTER ぶちまけ権造」だ。

「建設現場」というユニークなテーマを扱った同機。とにかく、その奇抜さだけに止まらず、「遊べる」プッシャーマシンとして極めて完成度の高い製品である。

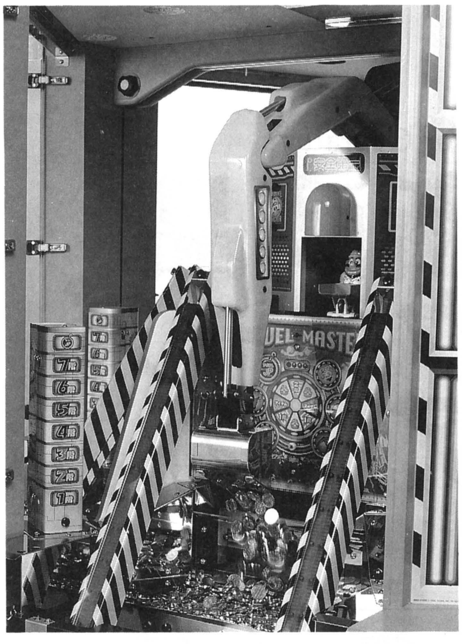












←豪快なジャックポットを演出する大型パワーショベル

キャラクターを前面に押し出した内容

「SHOVEL MASTER ぶちまけ権造」。

何ともインパクトのあるネーミングである。この名前だけでも、いかに同作が同社にとっての「異色作」なのかがおわかり頂けるだろう。そこには同社の製品に共通する、洗練された品の良いイメージが全くない。浮かんでくるのは、ある意味野暮ったく庶民的なイメージだといえよう。

だが、それはあくまでも狙いである。

「開発にあたり最も重要視したのが、なるべく多くの人に楽しんでもらえるものをつくる、ということでした。このため『建設現場』という日常的で親しみやすいテーマのもと、キャラクター色を強く出した内容に仕上げています」（同社営業促進部・和栗弘氏）。

そう、同作は、新たなメダル客層を開拓しようとする同社の姿勢をも表わした「意欲作」なのである。

メダルを「ぶちまける」豪快なジャックポット

ゲームのルールは至って簡単。

メダルを投入するとベルトコンベアがそれを上部まで運搬。そして上部に到達すると、そこから盤面に流される。下部では前面にスタートチャッカーの付いたプッシャーが移動しており、そこをメダルが通過するとルーレットがスタート。止まったマスによりボーナス要素が発生するというものである。

こう書いてしまうと、ありきたりのプッシャーマシンと思われるかもしれない。

だが、同作をそれらと大きく異なるものにしているのが、製品名のイメージそのままの「豪快なジャックポット」なのだ。

用意されたジャックポットは2種類。どちらもルーレットが止まったマスの内容のポイントを稼いでいくことで発生する。マスの種類の説明と絡め見ていこう。

まず、「アイテム」と書かれたマス。ここに止まると盤面に描かれたヘルメットやニッカポッカといった、いかにも「らしい」絵柄が1個ずつ点灯していく（合計5種類）。そして、見事全ての絵柄を点灯させると「アイテムジャックポット」が発生。盤面上部に設けられた「権造人形」のネコ（一輪車の運搬道具）にメダルが補給され、フィールド目掛けて合計15回メダルがまかれる。また、その様子はキャラクターのユニークさも手伝い、とにかくド派手。



「いま市場でもジャックポットの演出が派手なメダル機は多いんですが、どれも思ったよりメダルが落ちてこない。その部分で、このゲームは、お客さんに満足して頂けるゲインが得られると思いますよ」（同・和栗氏）。

そして、このギミック以上に豪快なのが「タワージャックポット」だ。これは、ルーレットの「1階」、「2階」と書かれたマスでポイントを稼ぎ、筐体内にあるビルの1階から8階までを点灯させていくことで発生。大型パワーショベルに大量のメダルが補給されるので、コンパネのボタンをタイミングよく押してリリースし、メダルをぶちまけさせる。

「各ステーションにパワーショベルを設けようという案もあったんですが、あえて1つにしました。他のプレイヤーの目の前を通過させることで、くやしい思いをして頂こうかな、と（笑）」（同・和栗氏）。

このくやしさが「もう少しで自分も」という思いをプレイヤーに抱かせ、ゲームの継続プレイにつなげているのである。事実、ロケテストでは、メダルゲームには珍しく順番待ちの客が続出。また、その客層もカップルから年配の人まで実に幅広かったそうだ。

尚、筐体は2台つなげて島置き型の運営も可能。各ステーションには2つのメダル投入口があるため、最大12人でのプレイが行なえる。

仕様

◆3人用
○サイズ／H2150×W1800×D960（mm）
○重量／380kg
○6月上旬発売予定
○OP価格280万円
◆6人用
○サイズ／H2150×W1800×D1800（mm）
○重量／760kg
○6月上旬発売予定
○OP価格530万円

問い合わせ先
㈱シグマ東日本販売部
TEL/03（3486）5751

サイキックフォース2012

㈱タイトー

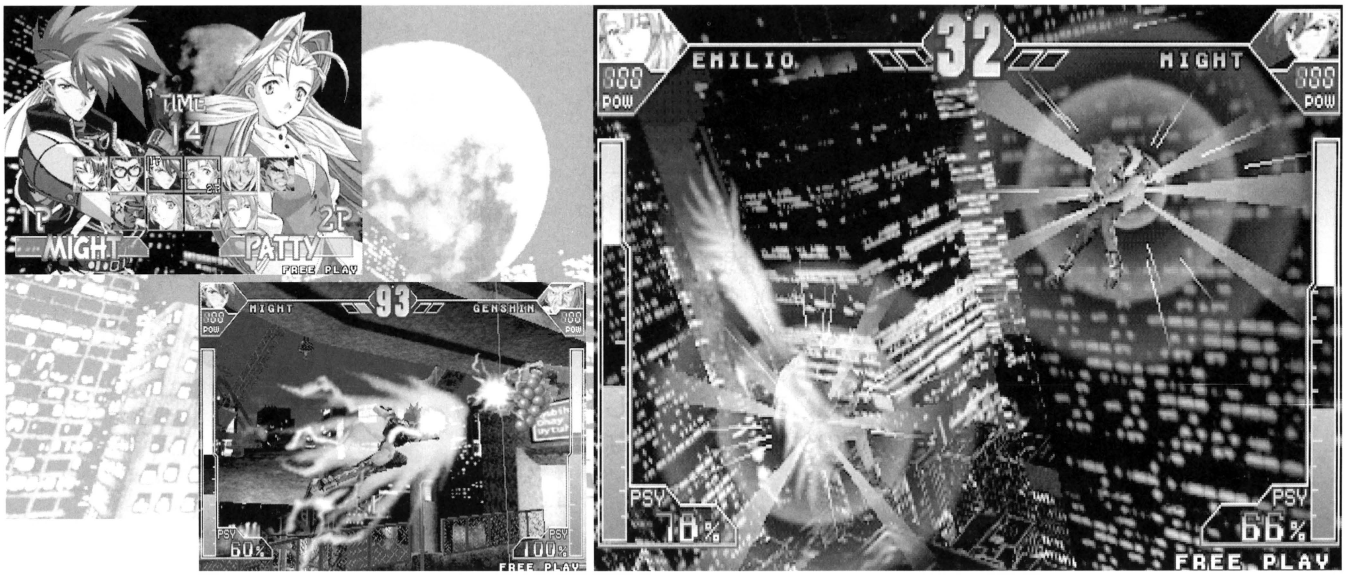
空中を舞台にした全方向バトル。
アニメキャラを彷彿させる登場キャラクター。
㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）の「サイキックフォース」シリーズは、この2つの魅力により多くの熱狂的ファンを獲得してきた。さらに、普段対戦ゲームに親しみのない、女性客までをも取り込んだという点で、これまでにない画期的作品だったといえるだろう。
そして、シリーズ最新作となる「サイキックフォース2012」。
これまでの魅力を損なうことなく、ありとあらゆる部分がパワーアップされた今作は、対戦アクションゲームとしての完成度を高めた、より奥の深い内容に仕上がっている。

サイキックフォース 2012™
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE









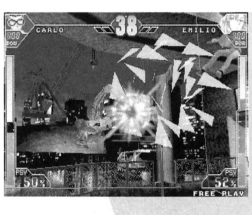
「駆け引き」が繰り広げられる「サイキックフォース2012」

「ゲームシステムの改良に関しては、今回、一番苦労しましたね」（同社CP販売部・横内隆氏）。

これまで同シリーズが持っていた問題点。それは、対戦ゲームの醍醐味である「駆け引き」の要素が、やや希薄だったことだ。このため、ただやみくもに技を連発する大雑把なバトルが展開。ライトユーザーから、その取っつきやすさを評価されながらも、スリリングな試合展開を求めるヘビーユーザーからは、一部不満の声が上がっていたのも事実である。

しかし、前作の発売から研究に研究が重ねられ、その問題は解決した。最新作「サイキックフォース2012」は全てのプレイヤーにアピールできるゲーム内容に仕上がっている。多数導入された新システムが見事に実を結んでいるのだ。

例えば、前作までに見られた「バリアガード」（自キャラの周りに張る防御壁）の連発。頻繁にバリアを張りつづけることで、「逃げ・待ち」主体の試合を展開することができた。今作ではこの消極的なバトルを解消するため、バリアを破壊する「バリアブレイク」という技が発動できるのだ。





また、自動照準だった超能力技（遠隔攻撃）は、任意方向への撃ち分けもできるようになった。これにより、相手が移動する方向を予測して攻撃を放つという、いわゆる「読み」のバトルも行なえるのである。

さらに、これまで別々だったライフゲージとサイコゲージ（超能力技の残量ゲージ）が一体化。体力が減れば減るほど、サイコゲージの最大値が上昇する仕組みとなっており、ピンチ＝一発逆転のチャンスが訪れる工夫が施されている。

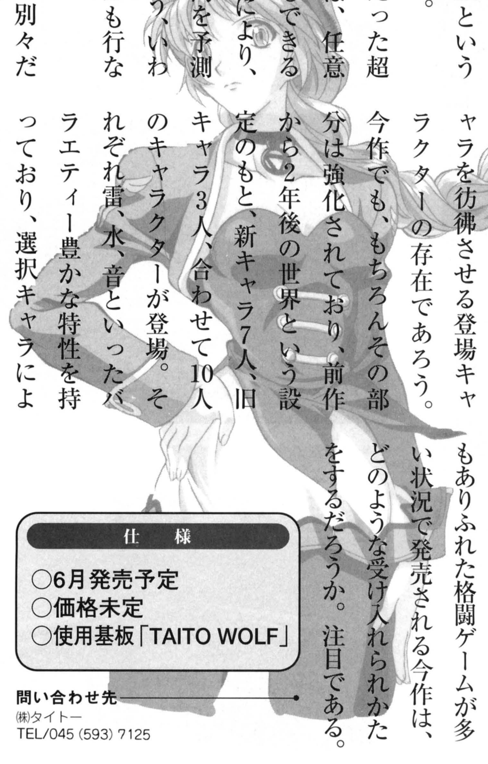
こういった斬新な要素は他にもあるが、いずれにせよ、その全てが対戦ゲームにおける「駆け引き」の要素として絶妙に機能していることを、もう1度強調しておこう。

新基板「TAITO WOLF」による美麗グラフィックの実現

同シリーズの人気を決定づけているのが、アニメキャラを彷彿させる登場キャラクターの存在であろう。今作でも、もちろんその部分は強化されており、前作から2年後の世界という設定のもと、新キャラ7人、旧キャラ3人、合わせて10人のキャラクターが登場。それぞれ雷、水、音といったバラエティー豊かな特性を持っており、選択キャラにより、全く違うゲーム展開が楽しめる。

そして、それら個性溢れるキャラクターを画面上で演出するのが、新基板「TAITO WOLF」である。秒間100万ポリゴンを誇る性能は、前作を大幅に上回るグラフィックを提供。キャラクターの細かい描き込みはもちろんのこと、スピーディーなバトル展開、目まぐるしく移り変わるカメラワークまでを違和感なく再現している。その演出面での貢献度は計り知れないといえるだろう。

格闘ゲーム全盛の96年に発売された第1作目は、余りにも斬新すぎた。逆に、余りにもありふれた格闘ゲームが多い状況で発売される今作は、どのような受け入れられかたをするだろうか。注目である。



仕様
- ○6月発売予定
- ○価格未定
- ○使用基板「TAITO WOLF」

問い合わせ先
㈱タイトー
TEL/045（593）7125

…for Operator's

新商品クローズアップ

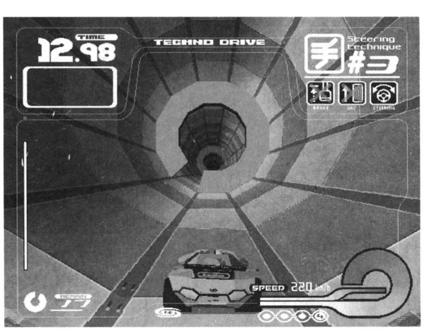
テクノドライブ

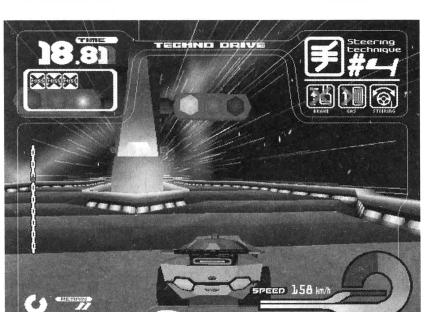
㈱ナムコ

最新のカルチャーシーン。その言葉に若者は弱かったりする。例えば洋服のブランドや（ＤＪのいる）クラブなど、才能のあるクリエイターが活躍している場所・モノにはとにかく引かれてしまうのだ。このテクノドライブも、それらと同じ要素を持っている。音楽、映像、デザイン、そして遊び。さまざまな要素がつまったこのゲームには、かなり多くの若者が弱くなるはずだ。

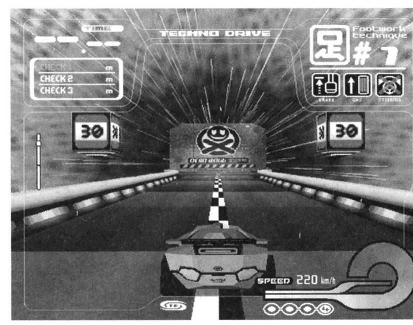


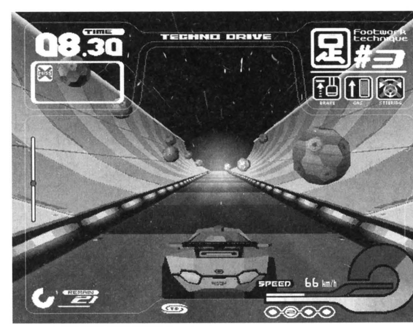




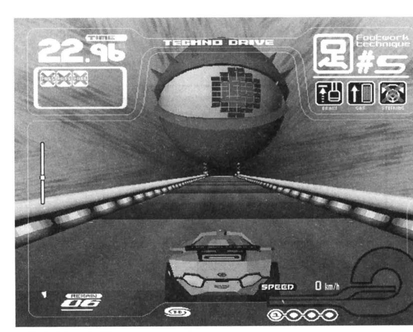


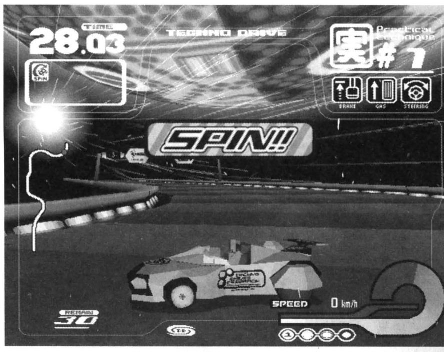


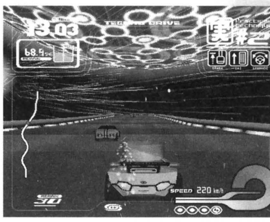




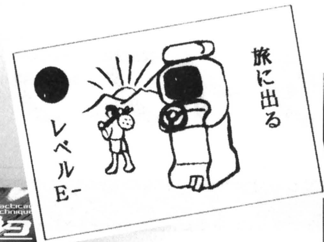




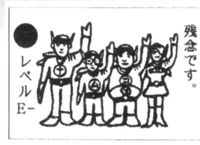


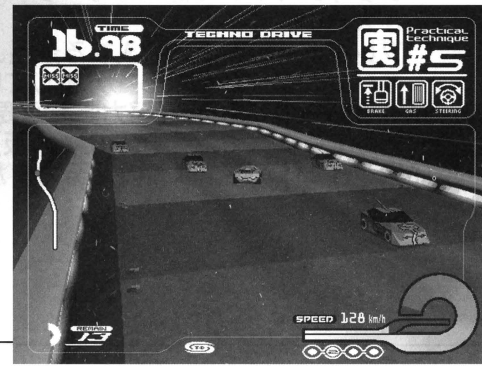












人類全能化シリーズ第2弾。サイバー系、技のドライブ。

テクノドライブ。ロゴに追記されている和文名は技之運転。つまり〝テク〟のドライブ。そのまま説明すると、自分の運転技術を測定するエレメカなのだ。

制作はギノウタイのスタッフ。あの少しイライラさせてくれる楽しい世界をそのままに、今度も新しい測定要素がぎっしりと詰め込まれている。しかし、今回はさらにカラダを必要とさせてくれる。画面を見る目とハンドルを握る手とアクセルを踏む足。全身をかなり駆使するゲームとして仕上がっているのだ。そしてカラダ全体に伝わってくるサイバー系のテクノサウンド。これによりプレイヤーに、「ノリ」が与えられる。

この音楽、画面のロゴなどの細やかなデザイン処理、作り込まれた効果音。これらのかなりカルチャー色の濃い要素は、テクノカルチャーの作品としても、若者から多くの支持、評価を受けることだろう。

そのゲームの内容は次の通り。

【手技】【足技】【実技】の3つで構成。それぞれ5つのテスト（ポリゴンドライブゲーム：3項目×5＝15種類）から選べる。

【手技】動体視力・決断力・高速適応力・車幅感覚・誘導反射

この手技はハンドル操作だけで行なう。例えば指示が出されたら、即座にハンドルを切らなくてはいけない、といった、かなり集中力のいるゲーム内容になっている。以下の足技・実技も同様。アクセルを踏むタイミングなど、名前通りテクが要求される。

【足技】反応速度・状況判断力・度胸・パワー制御能力・ジャンプ技術

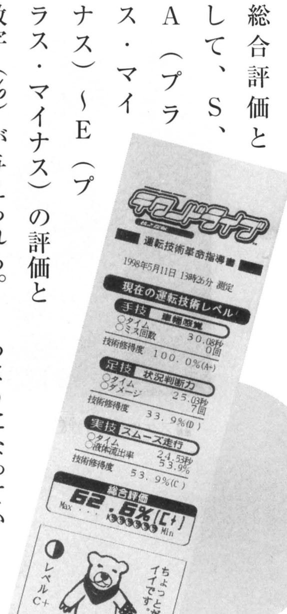
【実技】思考リンク走行・連続集中走行・スピン走行・バック走行・スムーズ走行

それぞれのゲームの後に測定結果が出て、最終的に総合評価として、S、A（プラス・マイナス）〜E（プラス・マイナス）の評価と数字（％）が与えられる。

これはギノウタイやアブノーマルチェック等と同じスタイルの用紙でプリントアウトされる（運転技術革命指導書）。採点に付け加えられるイラストや文章など、フォーマットも従来と同じスタイル。最近はこのユニークさや、そのサブカルチャー的要素から、ペーパー目当てのユーザーも多く、ペーパー収集という部分でもインカムが期待できる。

もちろん、一人ではなく何人か集まって、「みんなでわいわいいながら」というシチュエーションも十分に期待できる。得点を競い合う、ペーパーを見せ合う。そういう面でもリピーターはかなり見込める。実際に前にプレイした人のテストがそのままプレイできるようになっている（それぞれの選択をしなくてもいい）。

筐体のデザインも、かなり力が入れられている。アイキャッチ云々というよりも、センスでアピールできるものだ。モニターの下のスピーカーから流れる音楽も重要なアピールポイントとなる。ゲームそのものは広いターゲットに受けるが、それ以上にその世界観に引かれた熱心なファンが、各ロケで多く見受けられることになるかも知れない。



仕様

○サイズ／H2060×W880×D1018（mm）
○重量／165kg
○消費電力／130w
○6月中旬発売予定
○価格未定

問い合わせ先

㈱ナムコ TEL/03(3756)2311

…for Operator's

新商品クローズアップ

パラダイスライン

㈱スタンス

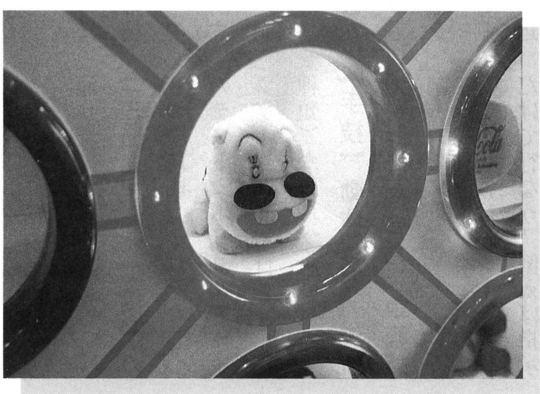
プライズマシンの運用はオペレーターの努力によるところが大きい。

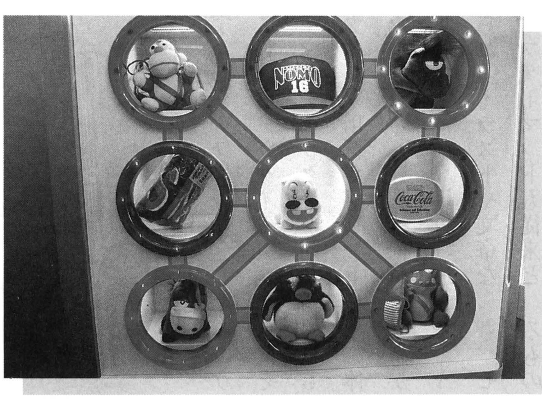
プレイヤーの客層、投入する景品、そして難易度の設定。

オペレーターがそれらを分析していかないと、採算が取りづらいものである。「努力」を必要とする機械なのだ。

そして、㈱スタンス（本社・大阪）が発売する「パラダイスライン」。同作はその「努力」が確実に報われる製品である。

パラダイスライン
Paradise Line





🡅スケルトン仕様になり、アイキャッチ性が高まった景品窓





●コントロールパネル拡大図●





オペレーターのニーズに応えた「パラダイスライン」

「『あたルンです』シリーズと『ビンゴ倶楽部』シリーズを導入されているオペレーターさんから『はやく新作を出してくれ』という要望を多数頂きまして…」。

同社・藤田専務に同作を開発しようとしたきっかけについてお尋ねすると、この様な答えが返ってきた。

このことからもわかるように、同社が発売してきた「あたルンです」シリーズと「ビンゴ倶楽部」シリーズは、共に景品の償却をスムーズに行なえるというその画期的特徴で、オペレーターから大いに好評を得てきたプライズマシンなのである。

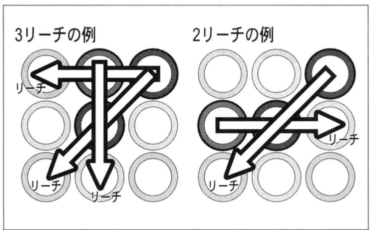
そして、そのセールスポイントを継承しつつゲーム内容を一新したのが、今回ご紹介する「パラダイスライン」だ。

スムーズに行なえる景品償却

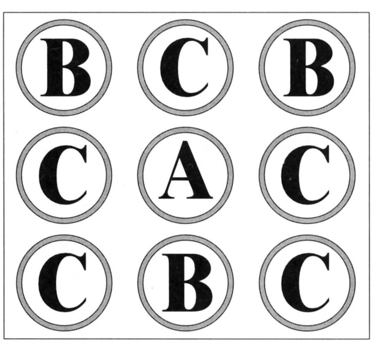
これまで同様、ゲーム内容、操作共に至って簡単。

コイン投入後、3×3の景品展示窓の中央部分が自動的に点灯する。その後、その周りの窓をランプが時計周りに移動するので、好きな景品を狙いそれを止める。合計2回の操作で見事、縦、横、斜めのいずれかのラインを完成させれば景品獲得の権利が発生。完成ライン上で、再び移動するランプを止めて景品獲得となる。

さて、冒頭でも述べたように、同社のプライズ機がオペレーターから好評を得ているのは、その景品償却に優れた機械設計にある。そしてそれはもちろん今作でも踏襲されており、「あたルンですズーム」同様、景品の払出し率、つまり難易度を景品窓ごとに3ブロックに分けて設定できる方式で採用されている。



⇧リーチの例



⇧景品払出し率は、ご覧のA、B、C、3ブロックで別々に設定できる。

まずは左図を見てほしい。例えばCを出にくく、Aを出やすく設定し、さらに一番窓の多いCに人気の高い景品を入れておくとしよう。まずお客は一見して、「いい景品が多いなあ」と思うはずである。このイメージを持たせることでお客を引き込み、どのラインの完成にも必ず含まれる真ん中のAに人気のない景品を入れておく。こうすることで、もしラインが完成してもAが1番当たりやすいため、オペレーターからすれば採算がとれていくわけである。

もちろん、オペレータだけではなくプレイヤーも、「とにかく景品を獲得できた」というある程度の満足感が得られるはず。また、今回は払い出し率を設定せず、プレイヤーの技術介入100%でプレイするモードも搭載されているため、よりユーザーフレンドリーなゲーム仕様にもできる。つまり、誰もが損をせず、楽しく遊べるゲームに仕上がっているというわけだ。

コンティニュー機能による1プレイ400円思想

さて、同作のもう1つの魅力が「コンティニュー機能」であろう。もし1プレイでラインが完成しなくても、ゲーム終了後にコインを追加投入していくことで、前の状態を保ったまま、最高3回まで継続プレイができるのだ（ただしボタンが押せる回数はそれぞれ1回）。この機能の導入により、通常のプライズ機では「取れないものは取れない」とあきらめてしまっていたものが、同作の場合は400円出せば何らかの景品が当たるということもあり、思わずコンティニューしてしまうのである。

以上、同作のゲーム内容と、その魅力について説明してきたが、他にも、アイキャッチ性の高い筐体カラー、スケルトン仕様になった景品窓枠、ゲームプレイを盛り上げるボイス（アニメ「ポケットモンスター」のピカチュウ役・大谷育江が担当）など、演出面でも大幅な強化が図られている。同社既発売のプライズマシンと併設させることで、その相乗効果も期待できそうだ。

仕　様

○サイズ／H1800×W850×D825（mm）
○重量／120kg
○消費電力／190W
○6月初旬発売予定
○OP価格68万円
○㈱スタンス製

＜問い合わせ先＞

㈱スタンス　TEL／06（707）2176

関連商品研究 …for Operator's

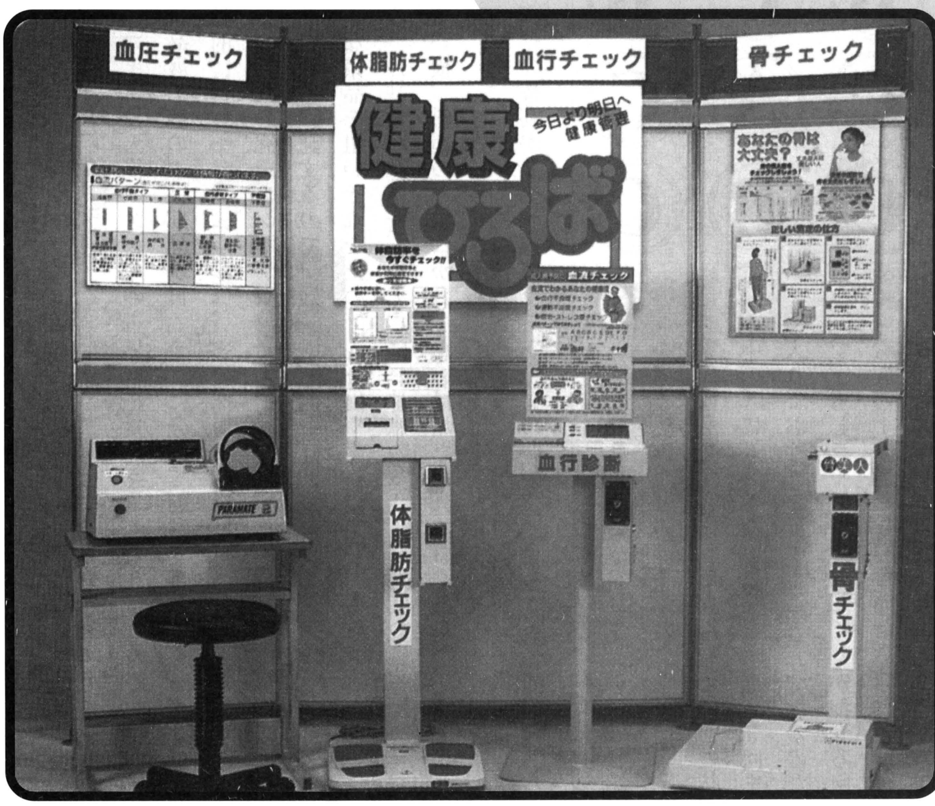
健康ひろば

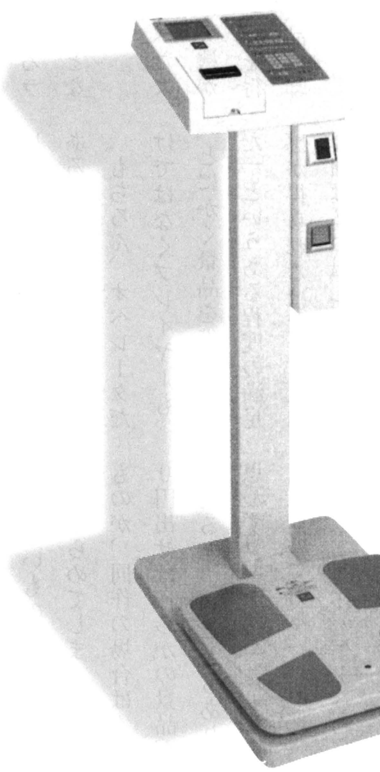
㈱プレジャー

今、ロケーションに新しい付加価値が生まれようとしている、それはズバリ“健康”。

これはロケーションに健康機器を導入し、一つのコーナーとして確立させようとする㈱プレジャー（本社・東京、竹村繁社長）の提案である。

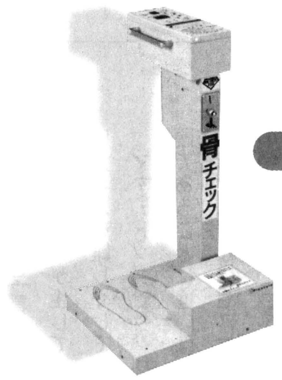
健康という、人間が生活していく上で切っても切れない要素をロケーションに導入することで、売上げの増加は勿論、地域社会にアミューズメントの有用性をアピールするという狙いが込められている。





体内脂肪計



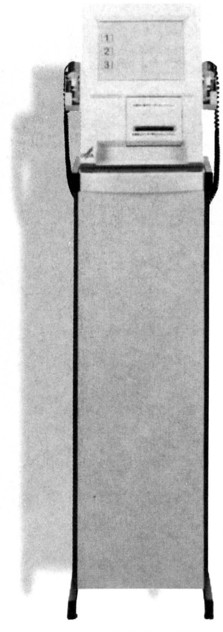


骨美人





血行診断


活齢

薬局の軒先ではダイエット商品がズラリと並べられ、コンビニエンスストアやスーパーでは〝体に優しい〟といった類のコピーが入った健康食品を目にするのが当たり前になった昨今。雑誌やテレビといったメディアでも連日、健康やダイエットをテーマにした特集が組まれ、軒並み高視聴率を稼いでいる。

これらは、いかに〝健康〟〝ダイエット〟というものが生活の一部として浸透し、一過性のブームとは一線を画す現象であるかということを如実に示している。当然、テーマがテーマであるだけに老若男女を問わず、幅広い層が関心を示していることは言うまでもなく、不況の今日にあって、健康産業は最も期待されるマーケットの一つであると言える。

そんな状況下に於いて、アミューズメント業界に新規参入してきたのが、主に健康器具の販売を手掛ける㈱プレジャーである。同社では、体内脂肪計をはじめ、活力年齢計、全自動血流計、全自動骨振動計などさまざま健康器具を取り扱っており、これまでは健康ランドや温泉を中心に健康器具の導入を推進し、実績を積んできた。そして、今回〝健康〟〝ダイエット〟が一時的なブームではないという判断のもとからAM業界へのアプローチを開始した。

同社が、新規参入するにあたり提唱しているのが〝ロケーション健康ひろば計画〟である。これはロケーションの新しいスペース活用の提案を意味し、同社が扱う幾つかの健康機器を設置することでロケーション内に健康チェックスペースを作りだすというもの。確かに現在のロケーションにはビデオ、メダル、体感など多種多様なジャンルのゲームが設置されているが健康機器で新しいスペースをつくるという概念はなかったのではないだろうか。

ではその効果について考えてみたい。昨今のゲームでは体を使うものが増えているのは周知の事実である。そのたびに感じるのが体力の衰えだったり、年齢だったりするのではないだろうか。そして、思い浮かぶのが真先に〝健康〟ということになる。そんな時ロケーションの一角に〝健康ひろば〟と銘打ったコーナーがあれば誰でも興味を持つことだろう。また、ロケーションの差別化、新規客の開拓にも大いに貢献してくれるはずだ。

「派手さはないですが、その分、流行り廃りもありません。長期的な目で見ていただければ、じわじわと効果を発揮してくれると思います。特に女性客におおいにアピールしてくれるでしょう。」（竹村社長）。

なお、同社の主な取扱商品は以下の通り。

○活齢（かつとし）

体脂肪・活力年齢・カロリーチェックが出来る多機能な計測器。運動アドバイスもしてくれる。（プリントアウト機能付）

○骨美人（ほねびじん）

骨の状態を測定。測定結果はA～Eの5段階で表示される。（プリントアウト機能付）

○体内脂肪計

体重並びに体脂肪を同時測定。（プリントアウト機能付）

○血行診断

血行不良度、運動不足度、披露・ストレス度をチェック。（プリントアウト機能付）

Topics
トピックス

鮮度の高い情報の提供、充実したメンテナンス力

低迷する中古機市場での生き残り策を見る

㈱ママ・トップ

日本経済が景気後退期に突入、不況に強いといわれ続けてきたゲーム業界も例外ではいられなかった。特に中古機市場は輸出の主力先であった東南アジア諸国の経済不安が大きく影響、国内中古機業者の大半が前年対比を大きく割り込み、なかには50～60％ダウン以上という悲惨な結果も出ている。市場を取り巻く環境はまだまだ底を見せておらず、今後も同様の厳しい状況が続くものと予想されている。そうした中で独自の中古機販売ノウハウを持ち、このサバイバルの時代に挑んでいる㈱ママトップ（本社・静岡、安本彰雄社長）を取材、低迷する中古機市場での生き残り作戦の一端を聞いた。

中古機市場は中古大型機市場と言い換えてもいいだろう。中古基板の需要もあるが主力商品は既に中古大型機へと移っている。特に輸出ではその比率は高く、人気大型機をいかに確保するかが中古機ビジネスの決手となっている。

しかし人気大型機を確保するのは容易なことではない。中古機ビジネス全般に言えることであるが、オペレーターは「卵を産むニワトリは手放さない」し中古機業者にとっては「卵を産むニワトリ」が欲しいというすれ違い、ズレが基本的にある。「売りたいもの」と「買いたいもの」との間には常にこのズレが生じており、これが中古機ビジネスを難しくしている。

ママ・トップでも、この問題が最重要課題であることに違いはない。まず商品確保がなければなにもスタートできない。同社の中田課長は「景気の悪い時代ですが、まずオペレーターの購買意欲を刺激することが必要だと思います」とオペレーター心理に目を向けている。

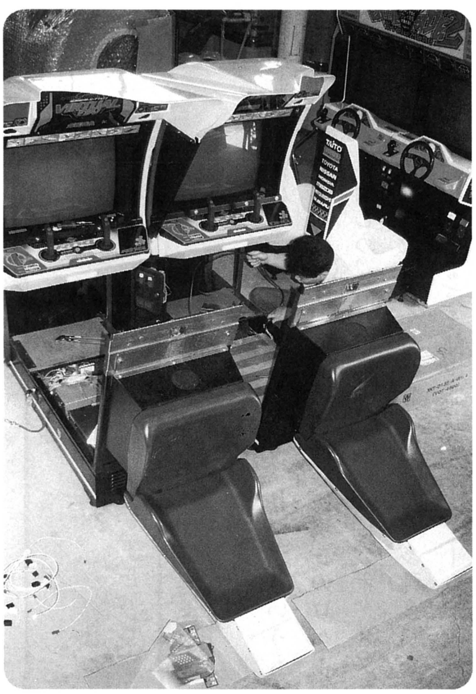
同社では取引先のオペレーターに新製品情報を流している。どの新製品がどの程度のインカムをあげているかなどのきめ細かい情報を流すのである。現在のオペレーターはいくら前評判が良くても簡単に購買を決定することはない。同業者からも情報を得て、厳選した上で慎重に新製品の購入を決定するのである。

低速経済の時代だけに最新情報は貴重だ。オペレーターだけではなく、今や経済全般が情報戦の時代である。いかにナマの情報を早く、確実に入手するかは企業の存続を左右する問題だ。オペレーターへの情報は同社が所有する6店舗のロケーションから収集される。自社ロケーションから上がってくる数字だけに自信を持って提供できるわけだ。また取引先から日々入ってくる様々な最新情報も加味されるだけに確度はより高いものになる。

こうした信頼できる情報の提供がオペレーターの購買意欲を刺激すると共に同社との信頼関係をも厚いものにしている。この信頼関係が「売りたいもの」と「買いたいもの」との間にあるズレを埋め、取引をスムーズにしているのである。

また低迷している時だけに、日々現場に立つオペレーターの心理はかなりピリピリしている。インカムのアップダウンに一喜一憂し、トラブルの発生に血相を変える日々なのである。特にゲーム機のトラブルは稼働率を大きく低下させるだけに、どのオペレーターも一番嫌うトラブルだ。トラブルが発生すれば、できるだけ早く改善、修復したいが、現実はストップしたまま数日間も放置されたままというケースが多い。

こうした問題にもメンテナンススタッフを抱えているだけに迅速な対応ができる。また破損したパーツの補給もほとんどがカバーできるという。





ママ・トップ本社と倉庫

これは中古機から部品取りしたパーツをストックしているからで、メンテナンス力が顧客サービスに大きく貢献していることが分かる。

このメンテナンス力は中古機販売に欠くことのできないものであるが十分な技術力を持つ中古機業者は少ない。同社は全従業員70人中20人がメンテナンス要員である。従業員の約3割が技術者ということになる。

メンテナンス要員を抱えていない業者が多い中で、従業員の3割が技術者という数字は驚きである。いかに同社がメンテナンスに力を入れているかがわかる。

これは「美しい中古機」という同社のスローガンにも表現されている。また「可能な限り新製品に近い状態にして出荷します」（同社中田課長）という姿勢は、これまであった中古機の「古くて汚くてすぐ故障する」というイメージに挑戦するものである。

この「新製品に近い中古機」がこれからの中古機ビジネスで生き残るキーワードであることは間違いないだろう。もはや「古くて汚くてすぐ故障する」中古機では国内外を問わず通用しない時代に入った。

「美しい中古機」「新製品に近い中古機」は同社の工場で外部から内部の修理まで一貫して行なわれている。大型機の場合、例えばカーレースものなどは本物の車と似た作業が必要になる。今のゲーム機は単なるゲーム機の修理という範疇に納まらないものが多く、外観のペイント塗装、シートの張り替え、ハンドルと、車専門の修理工場同様の技術がいる。

また社内での一貫作業は出荷までの時間を大幅に短縮できる。納期の短縮は当然のこと顧客を満足させるが、それにもまして資金回転を早めるという大きなメリットをも生んでくれる。

大型機になれば資金ストックも莫大な金額になるだけに、この納期の短縮は企業運営に想像以上の大きなメリットを与えているはずだ。

そして、またこれが同社の取引特徴である「現金決済」を可能にしている要因のひとつだろう。オペレーターにとって「現金決済」ほど有り難いものはない。今やどのオペレーターも資金繰りに苦しんでいる時代である。三カ月先に落ちる手形決算を悠長に待てるオペレーターはいない。

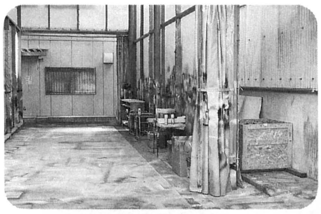
こうして見てみると技術力がいかに大きな貢献を果たしているかが理解できる。単なる機械の修理や顧客サービスだけではなく、中古機ビジネスを経営していく上で欠くことのできない部門であることがわかる。

そしてもうひとつ見逃せないのが同社の所在地である。同社は静岡に本拠を構えているが、輸送コストの面から見ると日本のど真ん中に位置する静岡は有利だ。大型機の場合、この輸送コストが大きなウエートを占めるだけに楽々と東西に商圏を延ばすことができる。つまり他社よりも営業エリアを広く持てるのである。

この地の利は同社が開催する展示即売会でも好結果を生んでいるようだ。展示会では大型メダル機からドライブ機、プライズ機、小型アップライト機までを展示販売しているが、関東圏、中部圏、関西圏と広い範囲から参加者が集まるという。この展示会は6月末にも予定されている。

また大型機は保管コストも輸送コスト同様に無視できない。この点でも同社は静岡という地の利を十分に生かしているといえる。約千坪の倉庫を保有しているが東京など比べるとそのコストは低い。これも競争力を高める要因のひとつだろう。

中古機市場は競合他社も多く、また東南アジア諸国の経済回復には時間がかかると予想されているだけに、今後も厳しい状況が続くことは間違いないだろう。そうしたなかで生き残っていくにはママ・トップのような社内技術力が絶対不可欠である。技術力こそがなによりも雄弁で行動力のある優秀なセールスマンなのである。


自社の塗装工場


修理を待つ大型機

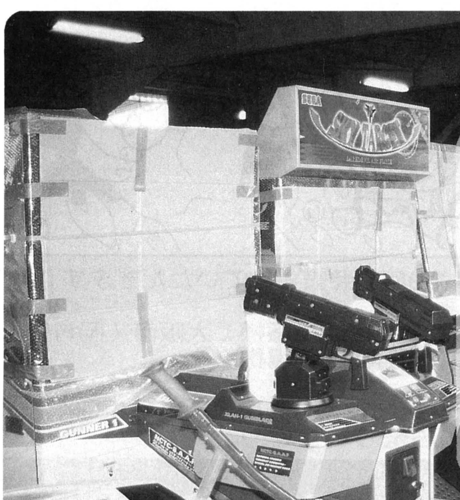


ママ・トップのポリシーを4カ国語で表示

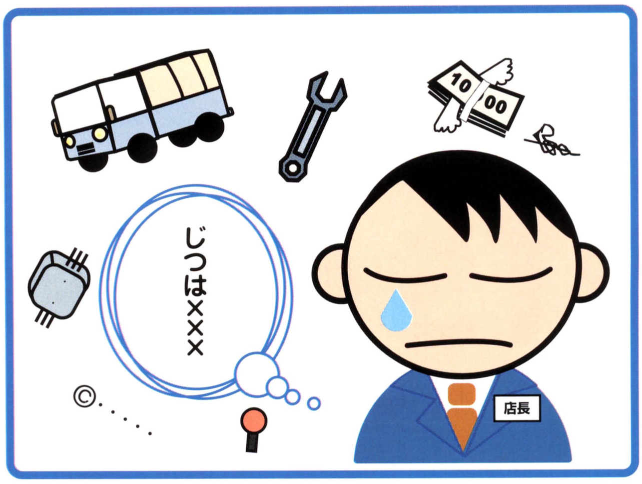

20名のメンテナンス要員が「美しい中古機」をめざす



修理後はテストゲームをしてチェック


完全修理され出荷を待つ大型機







近くの総商今月のオススメ

デイトナUSA2

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE



DX



TWIN

THE HEAT IS BACK!

DX W1,330×D2,760×H2,320mm/
TWIN W1,632×D1,700×H2,225mm
©SEGA1994,1998

テクノドライブ

技之運転

人類全能化シリーズ第2弾！
運転技術を測定&強化せよ！





W880×D1,018×H2,060mm
©NAMCO LTD.

シールでちょ！

『写してちょ！』が
そのまま
ミニシールになった！

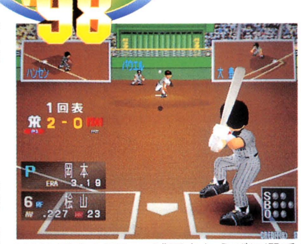


W660×D800×H2,040mm
（カーテン付きD1,400mm）©TAITO CORP.

SUPER ワールドスタジアム'98

スーパーワールドスタジアム'98

定番ワースタ最新作！



©NAMCO LTD. ※球団名ならびに選手名は
（社）日本野球機構の同意を得ています。

SOULCALIBUR

ソウルキャリバー

3D武器格闘
ポリゴンゲーム！



©NAMCO LTD.
※画面は開発中のものです。

KAMINARIOYAJI

カミナリオヤジ

プッシャーの概念を変えた！
オヤジがちゃぶ台をひっくり返す！
オヤジかわいい！

W750×D500×H1,600mm
（株）カトウ製作所 ※写真は試作品です。



ジャラ

昔懐かしいジャラが
ゲームになって帰ってきた！

W790×D920×H1,810mm
（株）エヌエムケイ ※本仕様、デザインは
商品改良のため、予告なく変更する場合が
ありますのでご了承ください。



いつもおそばに
株式会社 **総商**
本社 〒444-0912 岡崎市井田西町17-4
TEL0564(24)2581(代) FAX0564(22)0555

■商標登録 U FACTORY として商標登録済 登録番号 3112357

SANWA'S PARTS

※ジョイスティックは全てにシャフトカバーが付いています。
※当社のパネルは全てステンレス製のため、サビません。

PANEL

ブラストタイプ



00M-8-6BSRT-H
長寿命リードスイッチ使用

アストロタイプ



00M-8-6ART
長寿命リードスイッチ使用

バーサスタイプ



00M-8-6VS-H
長寿命リードスイッチ使用

ブラストタイプ



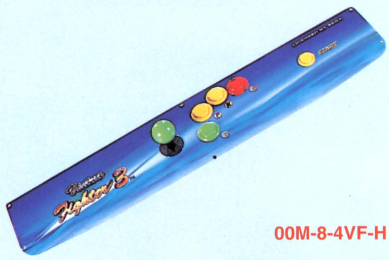
RM-1-BS-H
Nボタンには
マイクロスイッチタイプを使用
BETタイプの基盤にも対応

アストロタイプ



RM-2A-H
Nボタンにはマイクロスイッチタイプを使用

バーチャ3専用



00M-8-4VF-H

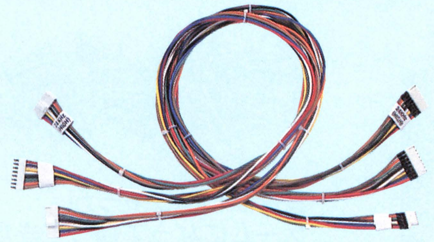
新製品

ワンタッチ型
シンクロ連射基盤
（MGM-SS2）

30発/秒、15発/秒の連射切替が可能!!

廉価版のシンクロ連射（CLコネクターにて接続）もあります。

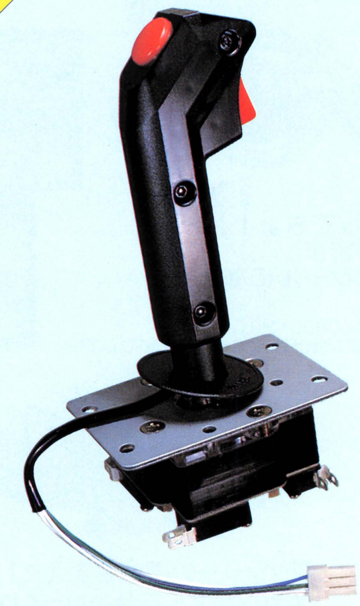
15KHZ→24KHZ 変換ハーネス（MC-H）



モニター基盤からサービス扉を開けた所まで端子を延長。
簡単に周波数の差替えができます。
※アストロシティ・NEWアストロシティ対応

新製品

デジタル式
トリガージョイスティック



JLJ-PL2-8
シャフト部分が回転しないガタのない
トリガージョイスティック

三和電子株式会社
〒173-0034 東京都板橋区幸町20-15
TEL 03(3959)6611(代) FAX 03(3955)9208
振込銀行:住友銀行 大塚支店(普)173617

Sanwa Denshi Co.,Ltd.
20-15,SAIWAI-CHO,ITABASHI-KU,TOKYO,JAPAN.
PHONE:03-3959-6611 FAX:03-3955-9208
PHONE:03-3554-2261 FAX:03-3554-2232 TRADE DEPT



407 ドラえもんフェイスランプ
48個入　OP ￥24,000



408 ドラえもん貯金箱
96個入　OP ￥30,000



404 ドラえもんソフトキーホルダー
200個入　OP ￥30,000



405 ドラえもんキーホルダーアソート
200個入　OP ￥30,000



648 加トちゃんストラップ
50個入　OP ￥12,000



649 加トちゃんキーホルダー
200個入　OP ￥30,000



612 オールキャラクターストラップ
100個入　OP ￥30,000



650 マイメロディアソートセット
100個入　OP ￥30,000



651 スヌーピー小物バッグアソート
80個入　OP ￥28,000



643 スヌーピーソフトキーホルダー
200個入　OP ￥30,000



546 スヌーピースプリングマスコット
160個入　OP ￥20,000



267 サンリオヨーヨー
200個入　OP ￥12,000



358 ハローキティリングウォッチ
60個入　OP ￥24,000



621 ハローキティマスコットウォッチ
60個入　OP ￥27,000



520 サンリオコインバンク
200個入　OP ￥20,000



547 サンリオNEW缶バッジ
200個入　OP ￥15,000



627 ハローキティクリアポーチキーホルダー
200個入　OP ￥20,000



630 ハローキティパンチ人形
200個入　OP ￥20,000



628 ハローキティクリア小物入
100個入　OP ￥20,000



637 サンリオボディシール
120個入　OP ￥28,800



113 メタルフレームサングラス
100個入　OP ￥20,000



21 ファッションカラーサングラス
100個入　OP ￥20,000



317 ファッションリングアソート
200個入　OP ￥20,000



249 天然石チタンピアス
100個入　OP ￥15,000

株式会社 エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

〒422-8041　静岡市中田1丁目8-10
TEL.　054-283-1333（代）10:00～18:00
FAX.　054-283-1132

発送は全て元払いサービス中

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予めご了承ください。

御注文はFAXで24時間受付
FAX.054-283-1132

振込先
東京三菱銀行 蒲田支店（当）0930705
（株）エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

今年大ブレーク!!
異次元空間のライトイルミネーション



ルミナスブレス
100個入 OP￥15,000



ルミナスリング
100個入 OP￥12,000



ネオンブレス
200個入 OP￥15,000



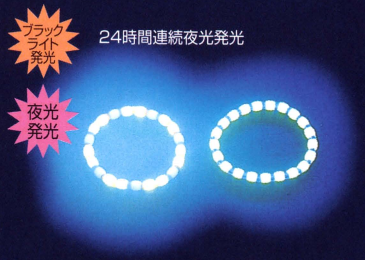
ネオンリング
200個入 OP￥12,000



ネオンチューブブレス
200個入 OP￥12,000



ネオンビーズブレス3Pセット
200個入 OP￥12,000



ルミナスビーズブレス
50個入 OP￥25,000



ルミナスビーズストラップ
50個入 OP￥35,000



ルミナスビーズK/H
50個入 OP￥18,000



ネオンウォーターブレス
200個入 OP￥12,000



ネオンツートンブレス
200個入 OP￥12,000



ネオンジェリーブレス
200個入 OP￥12,000



ネオンコイルブレス
200個入 OP￥12,000



ネオンコードブレス
200個入 OP￥12,000



ルミナスミルキーブレスL 20cm
200個入 OP￥12,000



ルミナスミルキーブレスS 16cm
200個入 OP￥12,000



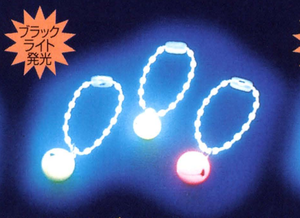
ルミナスミルキーリング3Pセット
200個入 OP￥12,000



ネオンホイッスルK/H
120個入 OP￥12,000



ルミナスボールチェーン
200個入 OP￥12,000



ティンクルボールチェーンK/H
100個入 OP￥12,000



ネオンアクアリューム
144個入 OP￥18,000



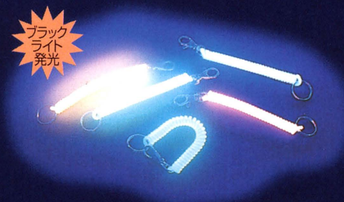
ネオンストローコップ
72個入 OP￥18,000



ネオンコードK/H
120個入 OP￥12,000



ネオンバンジースリムK/H
100個入 OP￥12,000



ネオンバンジーK/H
100個入 OP￥12,000



ルミナスバンジーK/H
100個入 OP￥12,000



スマイルスプリングK/H
120個入 OP￥12,000



ネオンバナナクリップ
100個入 OP ¥12,000

ネオンバンスクリップ
100個入 OP ¥12,000

光るマニキュア
48個入 OP ¥36,000
※容器デザイン6月より変更になります。

光っ太くん発光ペン
72個入 OP ¥21,600

カリキュレーターK/H
100個入 OP ¥20,000

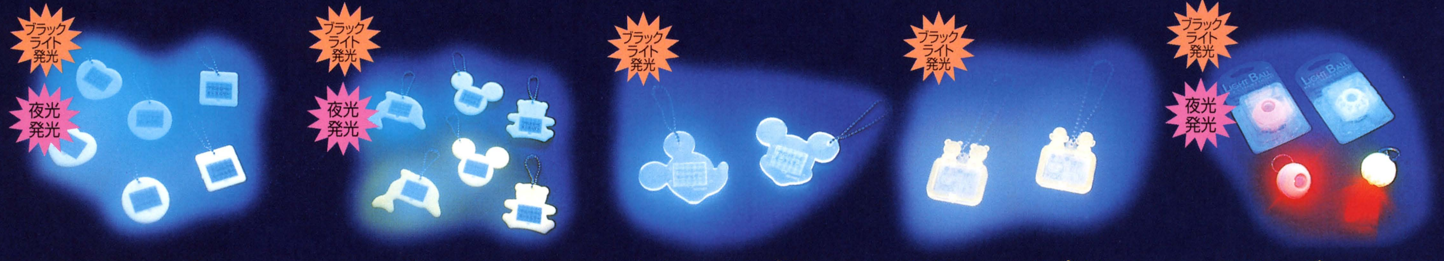


ルミナス晴れブタK/H
100個入 OP ¥12,000

ルミナスオーバルK/H
100個入 OP ¥12,000

スターキーライト
100個入 OP ¥12,000

オーバルキーライト
100個入 OP ¥12,000



ルミナスタイニープリクラK/H
120個入 OP ¥12,000

ルミナスダイカットプリクラK/H
120個入 OP ¥12,000

ネオンマウスプリクラK/H
120個入 OP ¥12,000

ネオンフレンドプリクラK/H
200個入 OP ¥12,000

ライトボールK/H
100個入 OP ¥22,000



ルミナススケルトンK/H
120個入 OP ¥12,000

ルミナススペースエイリアンK/H
100個入 OP ¥12,000

ルミナスエイリアン3連K/H
100個入 OP ¥18,000

ルミナスビィンディエイリアンK/H
120個入 OP ¥15,000

ルミナスママエイリアンK/H
120個入 OP ¥12,000

携帯電話をファッショナブルに変身。
クリアカバーで操作時にライトアップ！

スケルトンボディ

携帯電話透明カバー
48個入 OP ¥36,000

適応機種
☆NTTドコモ P205・P206
☆IDO 521G
☆ツーカー PH081
☆J PHONE DP-145
☆セルラー HD60P



ボディカラー
3カラー



エイリアンウォッチ
100個入 OP ¥30,000

フレーム&ミラーウォッチ
100個入 OP ¥30,000



ルミナスストラップ
100個入 OP ¥12,000

ダイバーリングウォッチ
100個入 OP ¥30,000

株式会社 エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ
〒422-8041 静岡市中田1丁目8-10
TEL. 054-283-1333（代）10:00〜18:00
FAX. 054-283-1132

発送は全て
元払い
サービス中

御注文はFAXで24時間受付
FAX.054-283-1132

振込先
東京三菱銀行 蒲田支店（当）0930705
（株）エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ

※セット内容が若干変更になる場合がございます。予めご了承ください。

Hello Kitty
フラワービンゴ

今人気のキティちゃんがかわいい声でしゃべりだすみんなもう夢中！



み〜んなキティが大好きなんです

ハローキティーのゴキゲン✿ゲーム✿TIME

キティと楽しく遊ぼ✿専用グッズも続々でるよ

企画／(株)サンリオ
発売元／マルカ(株)　(株)オービット
製造／(株)オービット

（仕様）
H　1855
W　830
D　610
重量　90kg
電源／外部電源方式
消費電力　100W
プレイ料金　1回／100円、200円
〒61-45405.

マルカ株式会社　AM部

本　社　〒111-0023　東京都台東区橋場1-2-1
TEL03(3875)8235／FAX03(3872)5051

福岡営業所　〒812-0014　福岡市博多区比恵3-61マルカビル
TEL092(414)0320／FAX092(413)2199

開発製造元
BiT 株式会社オービット
〒578　東大阪市若江西新町4丁目3番18号
☎06(725)8611　FAX06(725)8631

景品専門店!! 景品は松山におまかせ。



① **ハローキティ ウェイトレスドール**
（70個入）5種 約20cm
OP価格¥30,000
（株）エイコー　© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



② **ハローキティ ウェディング**
（61個入）5種 約20cm 6月中旬発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー　© 1976,1997,SANRIO CO.,LTD.



③ **ハローキティ ムームードール**
（73個入）6種 約20cm 6月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー　© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



④ **ハローキティ ホワイト&ゴールド陶器** 即納
（65個入）5種 約10cm
OP価格¥30,000
（株）エイコー　© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



⑤ **ハローキティ リゾートドール**
（70個入）5種 約20cm 7月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー
© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



⑥ **BIGサンリオ フェイスクッション**
（48個入）4種 約35cm 7月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー
© 76,93,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑦ **ハローキティ&マイメロディ マーブルポーチ**
（75個入）10種 約18cm 7月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー
© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



⑧ **BIGシリーズ ハローキティナースドール**
（40個入）4種 約30cm
OP価格¥32,000
（株）エイコー
© 1976,1998,SANRIO CO.,LTD.



⑨ **日清ひよこちゃんのチャイナドール**
（75個入）6種 約18cm 7月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー
©1998 NISSIN FOOD PRODUCTIONS CO., LTD.
この商品は日清食品（株）の許諾商品です。



⑩ **サンリオ ビーズドール**
（75個入）5種 約15cm 6月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー
© 76,88,89,92,93,98,SANRIO CO.,LTD.



⑪ **サンリオ フラワーファン**
（60個入）5種 約12×12×17cm 7月発売
OP価格¥30,000
（株）エイコー
© 76,93,96,98,SANRIO CO.,LTD.



⑫ **サンリオ ガーデニングセット**
（70個入）5種 約10cm
OP価格¥30,000
（株）エイコー
©'76,'89,'93,'96,'98 SANRIO

INFORMATION下記商品取扱い

アーバン、アクシス、アシスト、アトラス、アミューズ、アムテック、ウエップシステム、浦山商事、エイチ・エヌ・エー、エイコー、エイブルコーポレーション、エス・エヌ・ケイ、エスケイジャパン、オフィス トコトコ、カプコン、カヨーコーポレーション、共和レジャー、グレイド、洪高貿易、コナミ、コモコ、サブヒロモリ、山雄、ジーエム商事、ジール、システムサービス、スクラッチ、スパイスクリエイティブ、セガ・エンタープライゼス、セントラル、タイトー、タカラアミューズメント、中部商事、データイースト、東上物産、トーシン産業、トーワジャパン、トップ産業、ナビス産業、ニッコウ電子、日本オート玩具、日本ビー・エム・シー、バンプレスト、ビーアンドエフ、ビジネスセンター、ビジョン、ファイミール、フェイス、フォーユー、マルカ、三河商事、メキシコ、メディア商事、森山商会、ユウビス、レイクランド、ロームロード、ワタカ

ご注文は
フリーダイヤルで!

0120(41)3434

送料無料／（但し、沖縄地域は送料一部負担になります。）

FAXもフリーダイヤルで 0120(73)5189



① **2WAY 2SPEAKER ミニラジオ**
（70個入） 6月発売
OP価格¥45,000



② **ファイ ファッションカラー ウォッチ**
（40個入）
OP価格¥24,000
※商品は時計のみ、スタンドは別売り



③ **モービルフォン ウォッチ**
（60個入）
OP価格¥42,000
※商品は時計のみ、スタンドは別売り



④ **防水クォーツ ウォッチ**
（64個入） 6種
OP価格¥45,000
※商品は時計のみ、スタンドは別売り



⑤ **時計スタンド（返却ロゴ付）**
（200個入） 即納
OP価格¥15,000



⑥ **アメリカン ヨーヨー**
（96個入） 即納
OP価格＠¥198

愛ディアYOUモア BANPRESTO



⑦ **ポケットモンスター ポスター**
（200本入） 即納
OP価格¥30,000
(株)バンプレスト
©Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU



⑧ **ピカチュウ貯金箱**
（90個入） 全9種 7月発売
OP価格¥15,000
(株)バンプレスト
©Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU



⑨ **スーパーロボット大戦 Part-3**
（200個入） 全6種 6月発売
OP価格¥32,000
(株)バンプレスト
©葦プロ ©創通エージェンシー·サンライズ ©ダイナミック企画
（永井豪CBキャラワールドを使用しています。） ©東映
©BANDAI·VICTOR·GAINAX ©BANPRESTO



⑩ **ポケットモンスター バトルチップ**
（入数150BOX） **300円設定** 即納
•キラキラチップシート全5種 •チップファイル全4種
•ノーマルシート各全60種 •バトルシューター全1種
(株)バンプレスト
©Nintendo·CREATURES·GAMEFREAK·TV TOKYO·SHO-PRO·JR KIKAKU



⑪ **スーパーロボット大戦 アクションロボ2**
（入数150BOX） 全6種×3タイプ 即納
500円設定
(株)バンプレスト
© 創通エージェンシー·サンライズ © ダイナミック企画 © 東北新社
© フジテレビ·東映動画 © BANPRESTO



⑫ **まんまのまんま ぬいぐるみ《再販分》**
（80個入） 3種 高さ21cm
OP価格¥30,000
(株)システムサービス
発売元 Yujin ©関西テレビ·ラック



⑬ **まんまのまんま テレフォンキャッチャー**
（60個入） 2種 13.3cm
OP価格¥46,800
(株)システムサービス
発売元 Yujin ©関西テレビ·ラック



⑭ **天才バカボン FMラジオ**
（60個入） 2種 14cm
OP価格¥48,000
(株)システムサービス
©フジオ·プロ／スタジオぴえろ



⑮ **天才バカボン ちょうちんライト**
（60個入） 3種 16~17cm 6月発売
OP価格¥30,000
(株)システムサービス
©フジオ·プロ／スタジオぴえろ

(株)松山ゲームサービス

本　社：〒790-0047 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL 089(971)5786(代) FAX 089(973)5189
大阪営業所：〒532-0001 大阪府大阪市淀川区18条1-12-13
TEL 06(392)9561(代) FAX 06(392)9561

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行 余戸支店
当座 2008203
K.K.松山ゲームサービス

98-6月号

1


キティマイメロディ6点アソート
OP価格@¥210（72個入り）

2


ちょっと大きめキティアソート
OP価格@¥298（72個入り）

3


エンジェルキティKH
OP価格@¥190（60個入り）

4


キティフラッシュライトアソート
OP価格@¥350（100個入り）

5


キティパズルキーホルダー
OP価格@¥70（100個入り）

6


LEDウォッチアソート（ケース別）
OP価格@¥280（100個入り）

7


マダムリングKEI
OP価格@¥298（48個入り）

8


高級キーホルダーアソート
OP価格@¥125（48個入り）

9


ペアー高級メタルクオーツ
OP価格@¥480（60個入り）

10


フラッシュウォッチ&フラッシュコール（着信コール）
OP価格@¥698（60個入り/各30個）

11


キーホルダーケース入りウォッチアソート
OP価格@¥298（100個入り）

12


ケース入りイルカ指輪ウォッチ
OP価格@¥220（60個入り）

13


スターウォーズウォッチセット
OP価格@¥150（100個入り）

14


オールウォッチアソート
OP価格@¥300（100個入り）

15


シチズンクオーツケース入りアソート
OP価格@¥350（100個入り）

16


ファンシーケース入り時計アソート
OP価格@¥398（100個入り）

17


ミニチュア香水アソート
OP価格@¥450（50個入り）

18


キーホルダーミニ電卓
OP価格@¥150（100個入り）

19


メタルペアウォッチアソート（ケース別）
OP価格@¥480（50個入り）

20


パンの缶詰
OP価格@¥270（72個入り）

21


大型景品アソート
OP価格@¥480（100個入り）

22


パックンゲームキーホルダー
OP価格@¥220（48個入り）

23


フラッシュヨーヨー
OP価格@¥80（144個入り）

24


卓上ゲーム3点アソート
OP価格@¥490（36個入り）

中部商事（株）
〒460-0011 名古屋市中区大須3-17-24 ［振込先：愛知銀行大須支店 当座 2319］
TEL052（263）6081 FAX052（263）6094
当社ホームページもご覧下さい。http://www.mmjp.or.jp/OMSAN/chubu/

※アソートの場合は掲載写真と商品が異なる場合がありますので、予めご了承下さい。

新発売

CHARA・Vending

キャラクターベンディング®

ビジネスチャンスがグーンと拡がる!!

かっこいい・かわいい・楽しい！
そんなキャラクター達が勢ぞろいした
ニューコンセプト汎用自動販売機

多彩な商品を販売する
汎用自販機の決定版!!

1,000円札対応で
販売チャンスを
逃がしません!!

10円・50円・100円
500円硬貨はもちろん
1,000円札も使用でき
ます。

- らくらく60回払い
- 設置場所ご紹介!!
- ステーション・SCセンター・テーマパーク・ファミリーレストラン・ホテル・観光地など。

☆あなたに代わって
24時間稼働!!

未来のオモチャ屋さん



8 Selections
1800(H)×600(W)×500(D)

30 Selections
1830(H)×800(W)×494(D)

■この商品についてはお気軽にお問い合わせ下さい。

(株)ユニバース

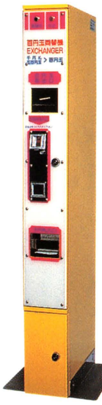
本　社
〒559　大阪市住之江区北加賀屋５－８－57 ユニバースビル
TEL(06)682-3444(代)　FAX(06)681-9770

■豊橋支店　〒441　愛知県豊橋市中橋良町78番地の１　☎(0532)46-6103 ＦＡＸ(0532)48-6155
■米子営業所　〒683　鳥取県米子市角盤町１－84　☎(0859)35-3660 ＦＡＸ(0859)35-3757
■沼津営業所　〒410　静岡県沼津市大岡2424-10　☎(0559)23-7444 ＦＡＸ(0559)22-0167

NEW

ラモン スリム

1,000円札 500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
100円玉収納3,000枚
1,000円札収納300枚
500円玉収納2,000枚

価格18万円

サイズ:H1,300×W150×D405mm
重量:28kg

高性能両替機 高性能最大限 ラモン マックス

10,000円札
↓
1,000円札×9+100円玉×10
又は500円玉×2
5,000円札
↓
1,000円札×4+100円玉×10
又は500円玉×2
1,000円札
↓
100円玉×10、
又は500円玉×2
500円玉
↓
100円玉×5



収容能力:
100円玉/10,000枚
500円玉/9,000枚
新札/500枚
旧札/300枚
払い出し用紙幣/1,000枚

価格78万円

サイズ:H1,495×W555×D395mm

メダル貸&両替機 Super Mighty

スーパーマイティー

つり銭付メダル貸&両替機
1,000円札 500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
1,000円札/
新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/1,300枚
100円玉/1,700枚

価格48万円

サイズ:H1,490×W520×D445mm

両替機 ラモン500

(100円玉収容量6,000枚)

1,000円札 500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
1,000円札/
新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚
100円玉/6,000枚

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

〒認可済:H520×W360×D395mm
専用台付:H1,320×W360×D395mm

紙幣計数機 SWING A

スイング エース

ビール券、商品券なども
計数可能
(190×80mm以内)
低価格・高品質・多機能

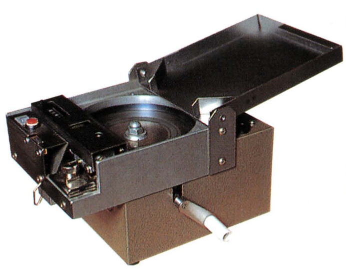


価格11万円

サイズ:H180×W270×D220mm
重量:7kg

高性能硬貨計数機 メダルフレンド

余裕のハイ・パワー、
新案、
逆回転ボタン付き!!
電動・手動両方できます。



価格7万円

サイズ:H180×W180×D278mm

メダル貸機 Mighty 1

マイティー1

廉価&高性能を両立。
クリーンボディの
メダル貸機、
新登場!



払い出し枚数
100円玉/1~99枚
500円玉/1~99枚
1,000円札/1~999枚

ホッパー容量
メダル(25¢)4,000枚

価格22万円

サイズ:H650×W360×D395mm
専用台付:H1,430×W360×D395mm

両替機 ラモン1

100円玉環流式両替機

1,000円札
500円玉 →100円玉に両替
環流
100円玉
↓
50円玉
2枚に両替
※10円タイプもあります。



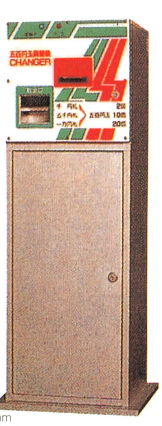
収容能力:
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/300枚
100円玉/3,000枚
50円玉/4,000枚

価格24万円

サイズ:H1,450×W360×D395mm

両替機 ラモン200

10,000円札、5,000円札
1,000円札
↓
500円玉に
両替
※1,000 円札のみへの
両替も可



収容能力:
1,000円札 } 計200~500枚
5,000円札
10,000円札
500円玉/約2,500枚

専用台付
価格17万円
専用台なし
価格16万円

〒認可済:H350×W360×D395mm
専用台付:H1,150×W360×D395mm

両替機 ラモン100

1,000円札、500円玉
↓
100円玉に両替



収容能力:
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚
100円玉/約3,000枚

専用台付
価格17万円
専用台なし
価格16万円

〒認可済:H350×W360×D395mm
専用台付:H1,150×W360×D395mm

チケット・ベンダー マリンSS40P

ICカードの使用により、価格設定が
オフィスのパソコンで出来ます!
設定の変更もカードの交換でOK!



口座数:40口座
券サイズ:32×60、45×60、60×60、(mm)
券用紙:紙厚210φ.ロール長300m.幅60mm
印刷内容:日付、一連番号、品名、時刻、金額、店名
紙幣装置:千円札収納数300枚
使用硬貨:¥500、¥100、¥50、¥10
釣銭装置:リサイクル方式 ¥10、¥100~800枚
¥50~1,000枚、¥500~600枚
最大投入金額:¥99,990
価格設定範囲:¥10~¥99,990(¥10ステップ)

価格110万円

サイズ:500×1,665×295mm
重量:85kg

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録No.東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
〒136-0071 東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03(3638)0091 FAX.03(3638)0093
振込銀行 富士銀行亀戸支店 当座預金3023

NEW TYPE
18 INCH RIDER
18インチライダー筐体



メダルタイプ

H1.050×W550×D760mm

10吋カウンター筐体
オアシス〈メダルタイプ〉

メダルの補充は上部からできます。

卓上でメダル！



メダルイン・メダルアウト・シューターは1WAY

メダル収納枚数2000枚

H435×W460×D420mm

サンロックキーにスイッチ機構が付きました。しかも、低価格@¥1,200.

スイッチ機能付きキーM.U.K.

◎ねじ山の長さは長めの32mm
◎キーは上下の区別のないリバーシブル・タイプ
◎オリジナル番号も出来ます



サンロック



◎豊富な鍵違い－200万通り
◎リング付き
◎オリジナル番号も出来ます

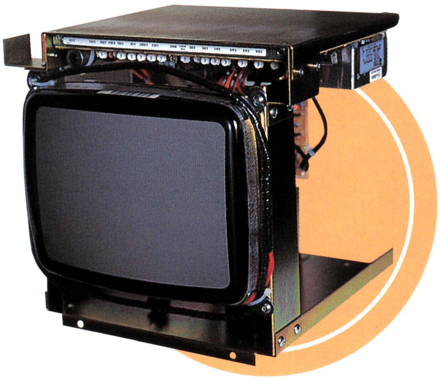
20吋キャビネット
トレジャー・シティー

ソフトなし、完成品
OP価格26万円



H1,690×W543×D660mm
重量68kg

◎各種パネルあります。（花札、麻雀、ポーカー、その他）
◎店名も入れられます。
◎ABS成型による美しい流線型ボディー。
◎各種払い出し装置あります。
◎キャスター付き（後部2カ所）
◎2WAY仕様
◎ホッパー基板使用により各種設定が可能。
◎払い出しよりクレジットが多い場合残りはクレジットに残ります。
◎オプションにより貴社特別仕様に変更できます。



10吋モニタ（ビンゴサーカス）TOEI製
10吋モニタ（コ　ン　パ）三和電気製
14吋モニタ（ワールドダービー）TOEI製
14吋モニタ（ビンゴパーティ）TOEI製
※18吋・20吋・25吋も有ります。

小さな両替機にも対応できる小さな識別機



◎三金種対応
（ディップスイッチにより、千円のみ、1万円のみ、5千円のみもOKです）
※720A/Bと同サイズ

18吋BW筐体

コインシュータがカギにより簡単に開閉できます。



H630～700×W980×D560mm
◎空筐体（ガラス・スモーク・エスカッション付）
◎完成品（水平パネルなし）
◎完成品（水平パネル付）

10吋カウンター筐体
可愛いBABY

Aタイプ

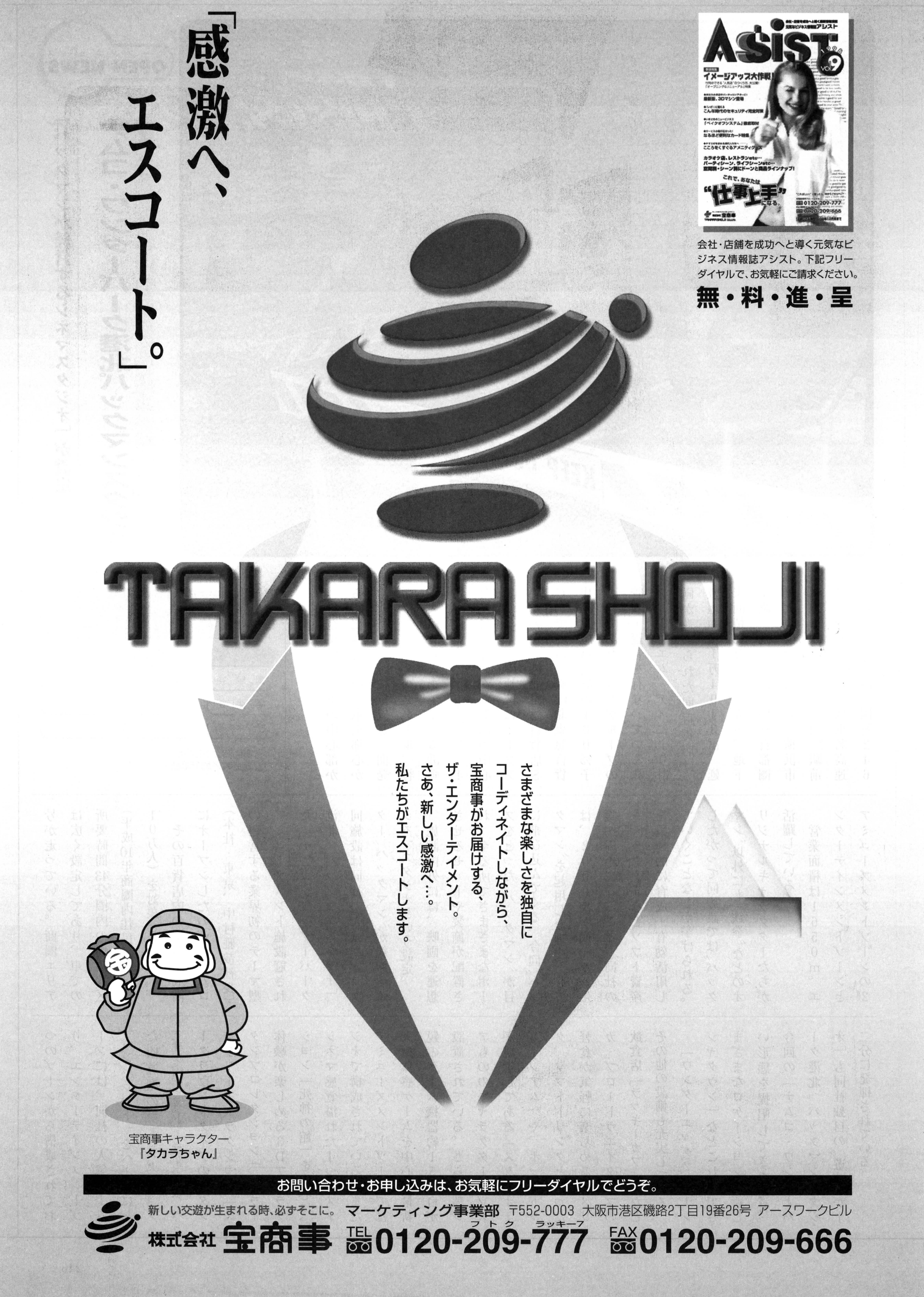


麻雀・花札・カード用、その他ございます。

H390×W310×D430mm

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録No.東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
〒136-0071　東京都江東区亀戸3-25-11
TEL.03（3638）0091 FAX.03（3638）0093
振込銀行　富士銀行亀戸支店　当座預金3023


「感激へ、エスコート。」
ASSIST
イメージアップ大作戦!
会社・店舗を成功へと導く元気なビジネス情報誌アシスト。下記フリーダイヤルで、お気軽にご請求ください。
無・料・進・呈
TAKARA SHOJI
さまざまな楽しさを独自にコーディネイトしながら、宝商事がお届けする、ザ・エンターテイメント。さあ、新しい感激へ…。私たちがエスコートします。
宝商事キャラクター
『タカラちゃん』
お問い合わせ・お申し込みは、お気軽にフリーダイヤルでどうぞ。
新しい交遊が生まれる時、必ずそこに。
マーケティング事業部 〒552-0003 大阪市港区磯路2丁目19番26号 アースワークビル
株式会社 宝商事
TEL 0120-209-777 (フトク ラッキーフ)
FAX 0120-209-666

オープンニュース
OPEN NEWS

「パックマンが経営するシネマスタジオ」が設定

ナムコ・ワンダーパーク港北パックマンスタジオ

㈱ナムコ



神奈川県
横浜市都築区

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○営業面積／1650㎡
○設置台数／約150台

神奈川県横浜市の中心部から北北西約12km、東京都心から西南約25kmに位置し、開発面積1317ヘクタール、将来人口22万人を予定する計画都市〝港北ニュータウン〟。4月25日、そのタウン内の中心〝センター南〟地区にオープンしたのが「港北東急百貨店SC」である。㈱港北東急百貨店と東急百貨店の100%子会社であり109グループの管理・運営を行なっている㈱ティー・エム・ディにより計画が進められた同百貨店は、敷地面積1万4943㎡、延床面積10万5543㎡、地下1階、地上7階という首都圏最大規模の商業施設。横浜市営地下鉄「センター南」駅前に立地し、周辺には東名高速道路、第3京浜、国道246号が走っている。商圏エリアは広く設定してあり、車での所要時間43分圏内の周辺5区(平成10年商圏内住民予想は110万人)を対象とした。

その百貨店内の1角、6階にオープンしたのが㈱ナムコ(本社・東京、中村雅哉社長)の運営する業界初のテーマ型アミューズメント施設冠された「ナムコ・ワンダーパーク港北　パックマンスタジオ」。同施設は同社の人気キャラクター〝パックマン〟が経営するシネマスタジオという設定。

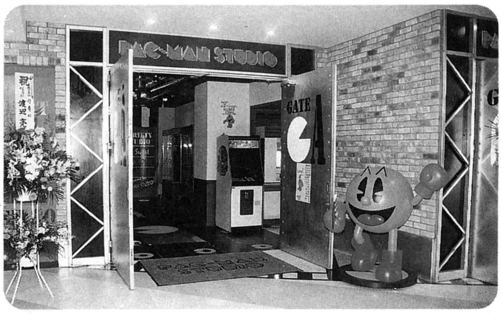
施設内外には、映画を連想させるセットや装飾が配置され、至る所でさまざまなポーズをとった〝パックマン〟が目に飛び込んでくる。今回〝パックマン〟を起用した理由としては、2000年が同キャラ生誕20周年になること、同社のキャラクターなどソフト資産を積極的に育成・有効活用していくことなどが挙げられる。したがって同施設では〝パックマン〟以外にも〝鉄拳〟などのオリジナルキャラクターたちが活躍している。

営業面積は1650㎡。エンターテインメントゾーンとアミューズメントゾーンの2つのゾーンから構成されており、エンターテインメントゾーンには、同社の人気ゲーム「ガンバレット」をベースにした回遊型のアトラクション「ガンバレット・ライブ」、パークラウンドタイプのスタンプラリーアトラクション「スタンプコレクション」、ホラー体験が楽しめる3Dアトラクション「死神の館」を中心に、シネマ感覚溢れた4つのスタジオで構成されている。またアミューズメントゾーンでは大型体感ゲームを中心に最新鋭のゲーム機器約150台が設置されている。さらに超レアもののキャラクターグッズが展示してある「スタジオミュージアム」や、ホットドッグ、ソフトドリンクといった軽食が気軽に楽しめるアメリカ・ブロードウエイタイプの飲食店「ラッキーカフェ」などその他の設備も充実している。

「ワンダーエッグ2」「ナンジャタウン」などこれまでさまざまなロケーションの新しい形態を提唱してきた同社。今回の「ナムコ・ワンダーパーク港北　パックマンスタジオ」も同社独自の〝遊び〟が十二分に発揮されている。



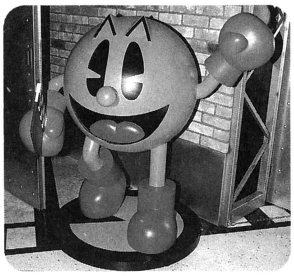
◀ロケの入店する港北東急百貨店ＳＣ。敷地面積1万4943㎡、延床面積10万5543㎡、地下1階、地上7階という首都圏最大規模の商業施設である





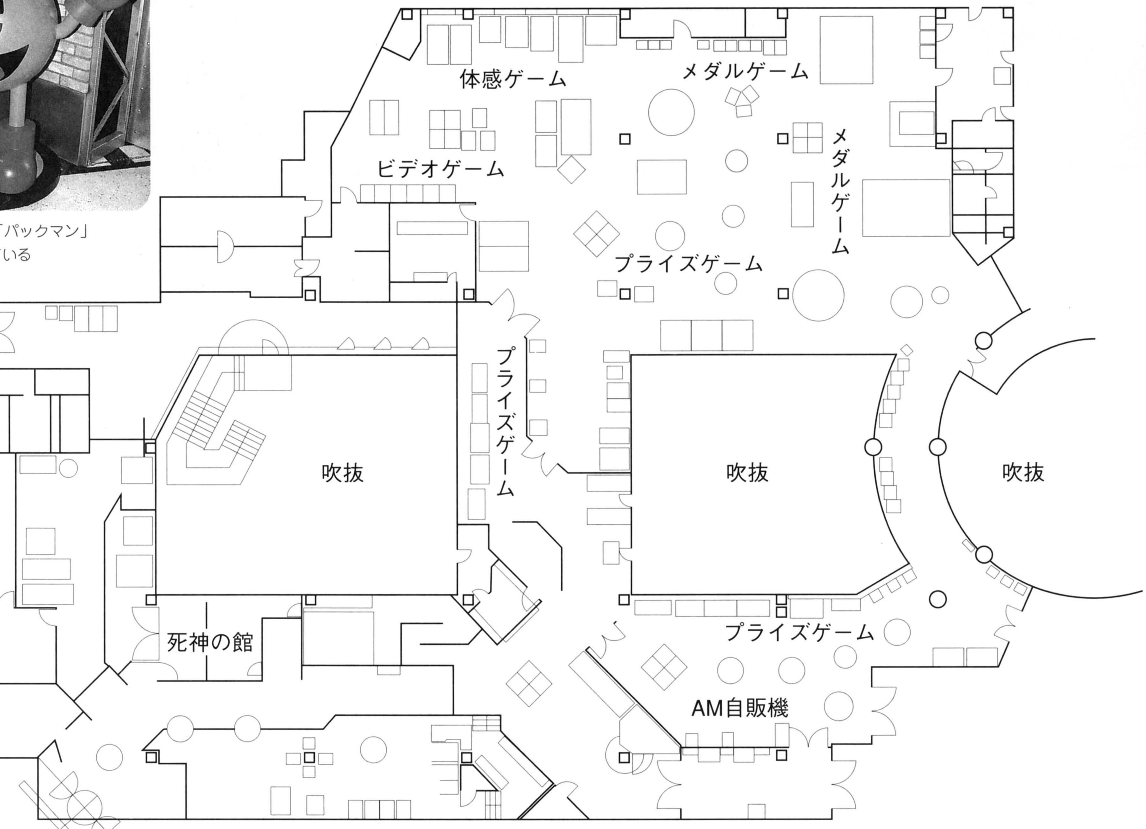


◀通常のゲーム機が楽しめるアミューズメントゾーン。体感ゲームを中心に最新鋭のゲーム機器が約150台設置されている



▲店内の至る所に「パックマン」の造形物が置かれている

店内レイアウト



施設ＤＡＴＡ

施設名／ナムコ・ワンダーパーク港北 パックマンスタジオ
住所／神奈川県横浜市都築区茅ヶ崎中央5番地「港北東急ＳＣ」6階
ＴＥＬ／045（948）5105
オープン日／平成10年4月25日
営業面積／1650㎡
投資総額／10億円
年商／8億円
営業時間／11時～23時（年中無休）
ゾーン構成／アトラクション3、スタジオ4、飲食店他2
ゲーム機設置台数／150台



▶「ガンバレット」をベースにした回遊型のアトラクション「ガンバレット・ライブ」。写真のような的のある5つのステージをそれぞれ射撃しながら回っていく。高得点者には記念写真をプレゼント

OPEN NEWS



「祭り」をテーマにした大型アミューズメントスペース

セガ アリーナ 浜大津

㈱セガ・エンタープライゼス

滋賀県 大津市

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○施設規模／2793㎡
○設置台数／300台

全長8メートルの巨大ダルマ。ベンチに座れば体に響く和太鼓の音。そしてスピーカーからは賑やかなお囃子のBGMが…。

4月23日、滋賀県大津市にオープンした大型AM館「浜大津アーカス」。その2階、3階部分に入店したのが㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、入交昭一郎社長）の「セガアリーナ浜大津」である。

●店舗全体に統一したテーマを持たせる。

●入場料を取らずに大型アトラクションを楽しんでもらう。

この2つのコンセプトのもと運営されるセガアリーナ。全国3店舗目となる同店も、もちろんそのスタイルを貫いている。

テーマはズバリ、「祭り」。冒頭で紹介した以外にも、獅子舞型のゴミ箱、天井と床に描かれた「遊」「祭」といった文字、果てはスタッフユニフォームにハッピが採用されるなど、とにかく細かい部分までそのテーマが明確に出されているのである。

「ジョイポリスは近未来的イメージがあるため、メインとなる客層は10代、20代の若者です。今回は敢えてそういった部分を無くすことで、より万人受けする空間づくりを目指しました」（同社AMプロモーション部・高橋哲也氏）。

中には「ただ単にジョイポリスをランクダウンさせただけだろう」という手厳しい意見があるかもしれない。

だが、決してそうではない。「アクアノーバ」、「マーダーロッジ」を初めとしたハイテクアトラクション。それらを日本古来の文化が散りばめられた環境で遊ぶという「ギャップ」が、単純におもしろく、楽しいのだ。ジョイポリスとはまた違った魅力の提案。そして、それはもちろん同店だけでしか味わうことができないのである。

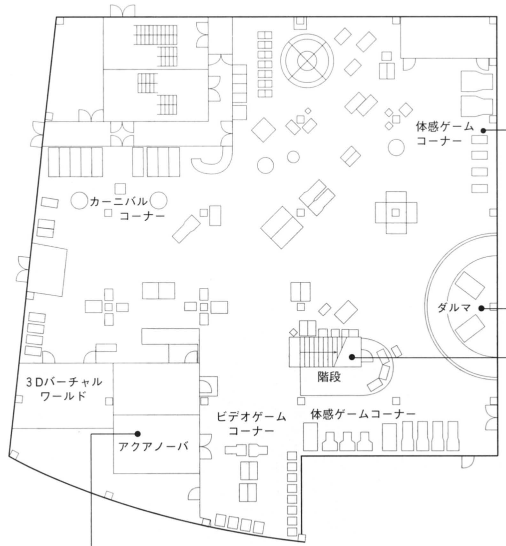
続いて同店の商業メリットの可能性を見てみたい

まず同店はアーカス施設内に入店しているため、その集客力が直に売上に響いてくる。このため、アーカス自体がいかに充実した施設なのかが問題となる。

気になるその施設内容だが、同店の他にCD・ビデオレンタル店「ツタヤ」、カラオケルームの「B－WAVE」、さらにシネマコンプレックス、ボウリング場と11の飲食店が入店。まさにアミューズメントに関するありとあらゆる店が顔を揃えている。互いの客層がリンクする部分もあり、その相乗効果は十二分に期待できそうだ。

また、既にオープン前からその魅力を、雑誌、テレビCMなどのメディアを通じて大々的にアピール。関西における貴重なウォーターフロントのレジャースポットとして、現在急速に注目を集めている最中である。それだけに地元住民のみならず、広範囲での集客も十分見込めるのではなかろうか。

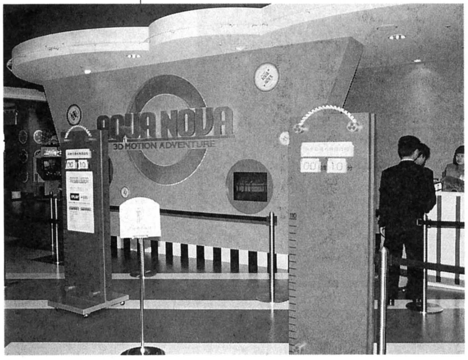
店内レイアウト1階



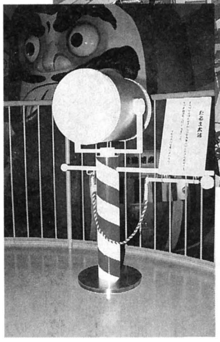


体感ゲームが多いことも同店の特徴。左からゲットバス、ウェーブランナー、ウォータースキー、ラピッドリバー。何気なく設置されたこれらの製品。実は、アーカスのすぐ目の前が琵琶湖であるため、全て「水」をテーマにしている



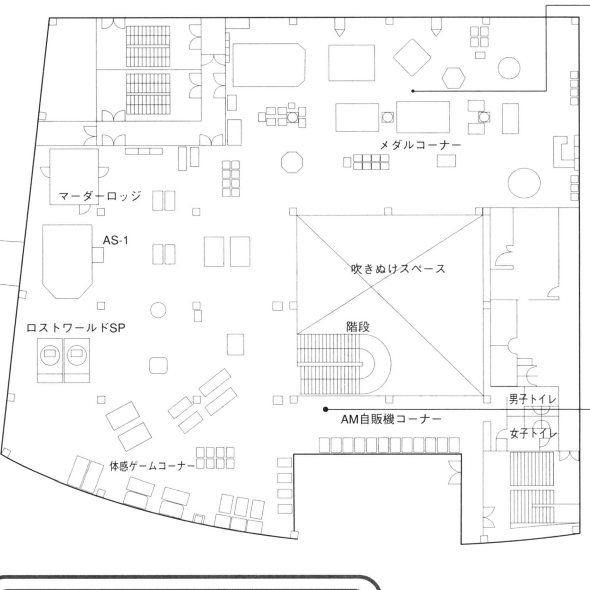


1Fに「アクアノーバ」、「3Dバーチャルワールド」。2Fに「マーダーロッジ」、「ロストワールドスペシャル」、「AS－1」。大型アトラクションは合計5台導入されている。セガアリーナではジョイポリスのように入場料を取らないことで、より手軽にアトラクションが楽しめるよう配慮してある



店舗中央に設置された巨大ダルマ。階段途中の踊り場にある太鼓を叩くと、泣いたり、笑ったり、様々な表情を見せる。同店のシンボルとして大きな役割を果たしているといえるだろう

店内レイアウト2階





サイコロの柄が描かれた柱。赤と黒でコントラストされた絨毯。メダルコーナーも日本的な雰囲気を醸しだしている。メダル両替は500円20枚から行なっている



座ると太鼓の音が鳴るベンチ。缶を捨てると話しかけてくる獅子舞型ゴミ箱。店舗の至る所に細かい仕掛けが設けてある。ゲームプレイ以外の時間も常にお客を飽きさせない

施設DATA

施設名／セガ　アリーナ　浜大津
住所／滋賀県大津市浜町2番1号
TEL／077（523）7015
オープン日／平成10年4月23日
営業面積／2793㎡（浜大津アーカス2F、3F部分）
投資総額／10億円
年間売上見込／9億円
設置台数／プライズ機80台、体感ゲーム機50台、ビデオゲーム機35台、AM自販機30台、メダルゲーム80台、キディーライド10台、大型アトラクション5台、その他10台
営業時間／10時～24時、年中無休
従業員数／90名
アクセス／京阪電鉄浜大津駅から徒歩3分、JR大津駅から徒歩10分
駐車台数／400台（700台に増加予定）



スタッフユニフォームにはハッピが採用された。同店はテーマパーク色が強いため、マイクワークも含めたスタッフ教育も徹底させる



オープンニュース
OPEN NEWS

直営飲食店とアトラクションを導入

新宿マジックタワー・タイトーステーション新宿店

㈱タイトー

東京都 新宿区		
駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	**単独施設**	

○営業面積／1677㎡
○設置台数／204台

今年、㈱タイトー（本社・東京、中村紘一社長）は全国主要都市に新機軸のロケーションを展開していく。ビル一棟を借り切り、ゲームマシンの他に、直営の飲食店、さらにアトラクションなどを盛り込んだ大型アミューズメント施設で、そのターゲットを若者、特に女性・カップルへと絞っているところが、その大きな特徴。いわゆるライトユーザー主体のロケーションである。

そして、今回ご紹介する「新宿マジックタワー・タイトーステーション新宿店」。同店は栄えあるその1号店だ。

立地場所は靖国通りと「スタジオアルタ」の間。昼夜を問わず多数の若者が行き交うその場所は、まさに同店の狙いを存分に生かせる環境といえるだろう。

店舗は5階建て。以前宝石店だったビルを改装して入店した。延床面積は1677㎡で、1階から4階がゲームコーナー、最上部の5階がアトラクションスペースになっている。

「新宿のあらたなシンボルとして認知されつつあるようです。カップルの待ち合わせ場所によく使われていますね」（同店・竹内一朗店長）。

例えば、待ち合わせ場所が通常のゲームセンターである場合、女性はその喧騒な空気を嫌い、入店するのでさえ気後れしてしまうことだろう。だが同店は、まずそのヨーロッパ風の店舗外観からして、いわゆるゲームセンターのそれを感じさせない。女性でもなんなく入っていける雰囲気を醸しだしているのである。

また2階には、同社が1階で直営するクレープショップ「MARION CREPES」用のレストスペースが設けられている。ここでクレープを食べ、靖国通りの景色を眺めながらゆったりと待てるというわけである。

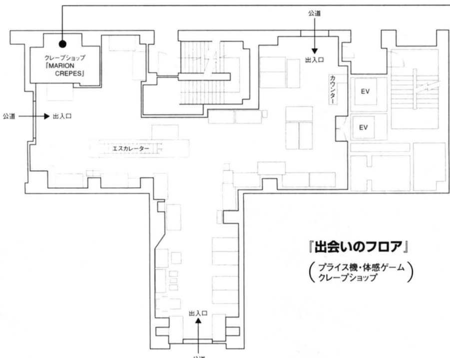
さて、おちあったカップルが、そのまま同店を退店していくのかというとそうではない。鑑定士による占いコーナー、パズルゲーム・クイズゲーム主体のビデオコーナー、多数設置されたAM自販機。これらカップルを狙った店舗内容に目を引かれ、そのまま店にとどまりゲームを楽しんでいくのだ。

「特に5階のアトラクション『プリズン4』は好評ですね。夜になると順番待ちの列が出来ています」（同・竹内店長）。

このアトラクションスペースは、これからも期間限定で様々なアトラクション、展示イベントなどを行なう予定。これにより、変化の激しい若者のニーズにも柔軟に対応していく。この辺りも、同店だけがもつアドバンテージとして、他店との差別化につながっているといえるだろう。

なお、同社では同店を今後展開していく新機軸ロケのモデル施設として位置づけ、様々な実験、検証を行なっていく。また、既存店の活性化として「飲食事業」、「アトラクション」を導入していく上

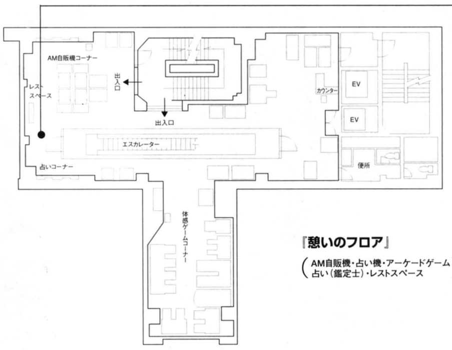
店内レイアウト 1階





➡1階外に設けられたクレープショップ「MARION CREPES」。アミューズメント施設への直営飲食店の導入は、同社にとって今回が初めて

店内レイアウト 2階





⬅2階の占いコーナーでは、曜日ごとに様々な鑑定士が、相性診断、結婚運などを占ってくれる。料金は1000円から5000円まで

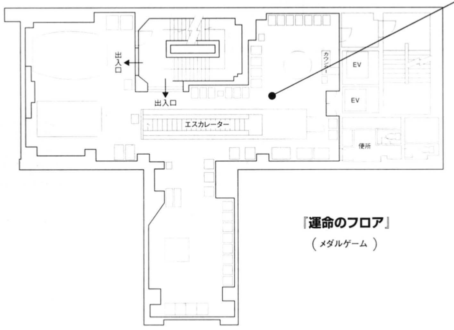


⬆3階はメダルコーナー。店舗中央にエスカレーターがあるため、それを囲むような形でメダル機が設置してある



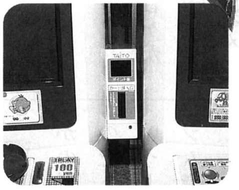
⬆内装のコンセプトが「モダンエレガント」。階段踊り場にヨーロッパ風の壁画が描かれるなど、そのコンセプトは店舗内の至るところに見受けられる。

店内レイアウト 3階

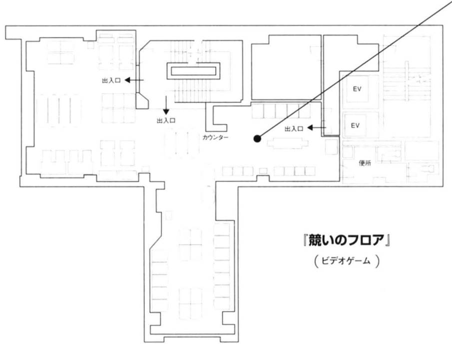




⬅ビデオゲームコーナーにはカードシステムが導入されている「カードだと、例えばクイズゲームをプレイしていて、ゲームオーバーになっても、そのままコンティニューをしてくれる場合が多いです」（同・竹内店長）



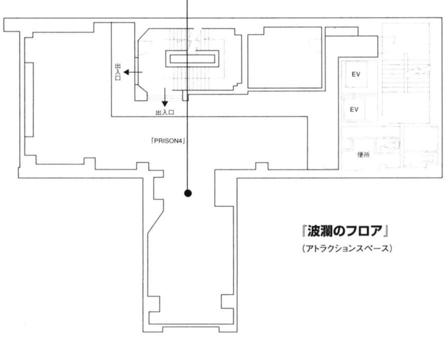
店内レイアウト 4階





⬆「プリズン4」はウォークスルーのお化け屋敷型アトラクション。くわしい内容はここでは書けないが、かなりの恐怖を味わえる。6カ月の期間限定

店内レイアウト 5階



での試金石としても考えているそうだ。その意味で当分同店の動きからは目が離せないといえるだろう。

施設DATA

施設名／新宿マジックタワー・タイトーステーション新宿店
住所／東京都新宿区新宿3－22－7
営業面積／1677㎡（1～5階建）
投資総額／8億円
年間売上目標／12億円
設置台数／プライズ機33台、体感ゲーム機19台、ビデオゲーム機74台、AM自販機11台、メダルゲーム機60台、その他7台
営業時間／10時～24時
アクセス／JR新宿駅から徒歩10分（靖国通り沿い）

オープンニュース
OPEN NEWS

スポーツマシンを主力にした大型ロケーション

スガディノス帯広

㈱スガイ・エンタテインメント



北海道
帯広市

駅前	ＳＣ内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○施設規模／1000坪
○設置台数／147台

東京ジョイポリスの「ハーフパイプキャニオン」をご存じだろうか。スケートボードのランページをモチーフにした、同店で最も人気の高い大型アトラクションである。

4月28日、この魅力あるアトラクションを導入したロケが、北海道帯広市に誕生した。㈱スガイ・エンタテインメント（本社・北海道、鈴木保男社長）の「スガディノス帯広」が、それだ。

敷地面積は約1000坪。3階建ての施設内は、1階がゲームコーナーと飲食コーナー、2階が同じくゲームコーナーとカラオケ、そして3階はボウリング場といった構成になっている。

そんな同店のメインとなるのが、1階、2階に多数設置された「スポーツマシン」だ。

まず、入口横に登場するのが、冒頭でもご紹介した「ハーフパイプキャニオン」。そして、その隣には本格的な「バッティングスタジアム」が設けてある。他にも、1～9の的にボールを投げ当てる、テレビでもお馴染みの「ストラック9」。制限時間内でダンクシュート数を競う「バスケットダンク」。次々と打ち出されるボールをキャッチし、前面のホール目掛けて投げ返す「ボンバーノック」。

とにかくほとんどが、何らかの形で体を動かすゲームなのである。ゲームセンターというよりも近未来型スポーツジム。そう表現したほうが、よりしっくりくるだろう。

「主役はゲームではなく、あくまでもそれをプレイするお客さん。この考えをもって運営しています。全身を使って遊ぶ楽しみを、存分に味わってほしいですね」（同店総支配人・宮内和士氏）。

最近は通常ロケでも体を頻繁に動かすゲーム（ファイナルハロン等）が人気となっている。だが同店のゲームは、より大がかりで、アナログ的。そして、わかりやすい。

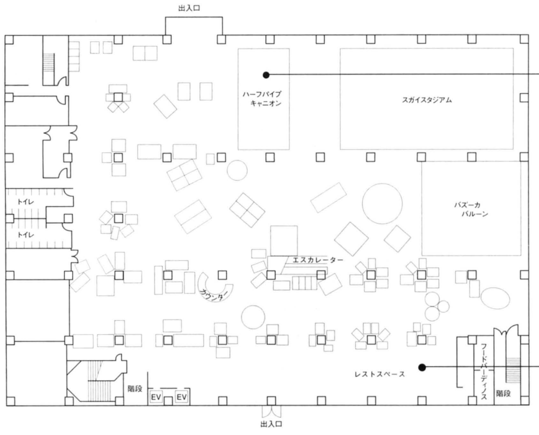
例えば、2階の目玉となる「バルーンアーチェリー」。弓と矢を使い、前方の風船を射抜くという内容だが、ビデオモニターではなく、現実でゲームが展開されるという点で、一種独特のおもしろさがあるのだ。お祭りの時に夜店でする、輪投げや射的の感覚に近いといえばおわかり頂けるだろうか。その感覚が、この「バルーンアーチェリー」だけにとどまらず、同店のゲームコーナーの至るところで味わうことができるのである。

さて、これらの店舗内容からもわかるように、同店の主要客はファミリーやカップル。いわゆる通常ロケにおいてのライトユーザーとなる客層だ。

「今後は、買物や食事に行くのと同じように、お客さんにとって普段の生活の一部となれるような店づくりを目指します」と宮内氏。

これまで札幌、函館に比べて、極めて娯楽の少なかった帯広。それだけに、同店が地元の貴重なレジャー施設して機能することは、まずまちがいない。

店内レイアウト1階



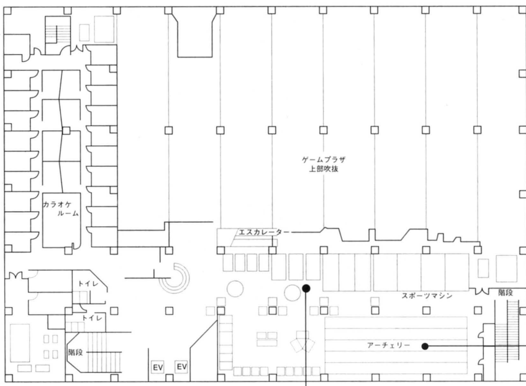


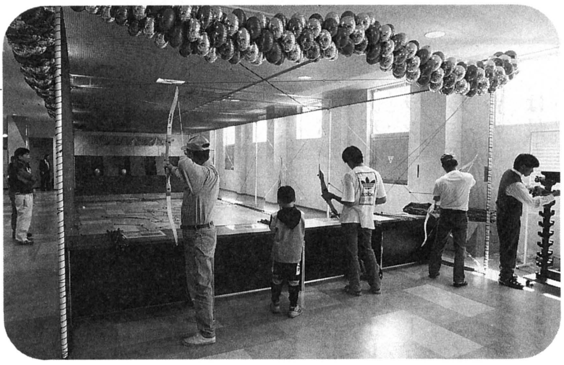
🡅セガ社から購入した「ハーフパイプキャニオン」。東京ジョイポリスと同店だけでしか楽しめないアトラクションだ。その反響は凄まじく、取材時もご覧のような人だかりができていた



🡆1階にはフードバーが設けられている。体を動かすゲームが多いだけに、このようなレストスペースの存在はありがたい

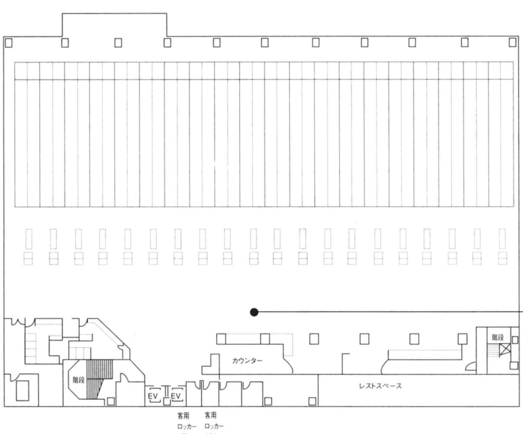
店内レイアウト2階

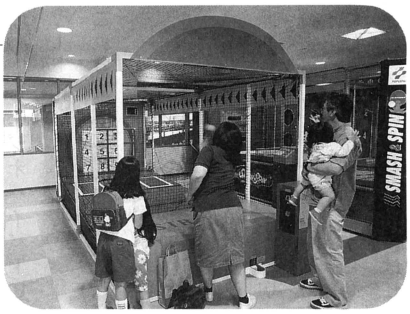




🡅「バルーンアーチェリー」は、15矢で300円。矢の先はゴムにしてあるので安全に楽しめる。見た目以上に難しく、続けて何回もプレイする人が目立った

店内レイアウト3階





🡆とにかく目立つのがスポーツマシン。また、それに反比例して、他店の主力となるビデオゲームがたった7台しか導入されていない。これ以上なく店舗コンセプトが明確に出ているといえるだろう



🡄3階は、全面がボーリング場となっている。レーン数は合計40。夜になればコズミックボールも楽しめる

施設DATA

施設名／スガイディノス帯広
住所／北海道帯広市白樺16条西2丁目
TEL／0155（38）2811
オープン日／平成10年4月29日
営業規模／1000坪、3階建
投資総額／10億円
設置台数／プライズ機30台、体感ゲーム機・スポーツマシン・キッズライド90台、ビデオゲーム機7台、AM自販機20台
営業時間／10時～翌3時
従業員数／20名
アクセス／JR帯広駅から白樺通り沿いに車で10分
駐車台数／1000台（ドリームタウン白樺）

オープンニュース
OPEN NEWS

ネオジオボウル名取

㈱エス・エヌ・ケイ

ブラックライトを使った空間演出型ビリヤードを初導入



宮城県
名取市

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○店舗面積／1357坪
○設置台数／140台

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪、高堂良彦社長）は現在、空間演出型のボウリング施設「ハイパーボウリング」を核とした大型AM施設を全国に展開中であるが、4月24日、茨城、横浜、千葉、福井、熊本に次ぐ6番目の施設を宮城県名取市にオープンした。

施設は、従来の5施設と同様にロードサイドタイプ。今回は仙台市とその南側で隣接する名取市とを結ぶ国道4号線（仙台バイパス）沿い、仙台中心部から約10㎞の地点に出店。大型SCやファミリーレストラン、ホームセンター、家電ショップなどが集まった、仙台の南側、つまり仙南地区では最も高い集客力を誇る区域である。

約10億円を投資した今回の施設は3階建て（延床面積2031坪）で、103台収容の駐車場を含めた敷地面積は1284坪。フロア構成は、1階が約90台のゲーム機を設置した「ネオジオランド」、2階がハイパーボウリング導入の「ネオジオボウル」（30レーン）とカフェテリア、そして約60台設置のゲームコーナー、3階が全18室のカラオケルーム「ネオステージ」と8台設置のビリヤードコーナーとなっている。

ゲームコーナー、ボウリング、カラオケ、カフェといった複合要素は従来の「ネオジオボウル」とほぼ同じだが、今回はビリヤードを導入した点が新しい。しかもこのビリヤード、ハイパーボウリングと同様に幻想的な雰囲気の中で楽しめるのがウリとなる日本初登場の「ネオジオハイパービリヤード」となっている。

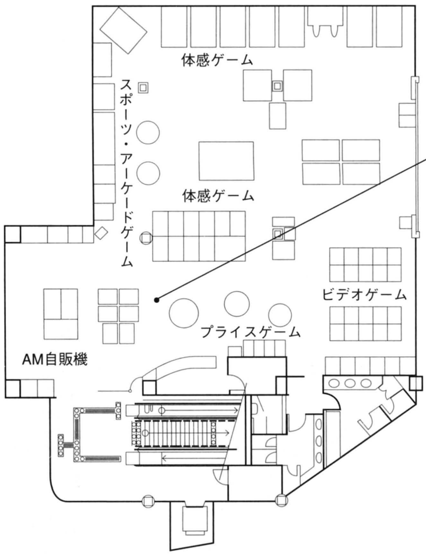
これは、照明を暗くした中、ブラックライトに反応する塗料をボールや台枠、キューの先などに塗布し、コーナー内の照明をブラックライトに切り換えることでそれらを闇の中で鮮やかに浮かび上がらせるというもの。BGMにはビートの効いたダンスミュージックなどが流れ、まるで映画の中のような、これまでとは一味も二味も違う新感覚のビリヤードが楽しめる。米・ブランズウィック社製のシステム製品で、米国では既に人気を博しつつあるとのこと。

施設の概略は以上のようになっているが、実は同施設、先の周辺環境説明の時には述べなかったが、広域オペの中〜大規模店が数軒ひしめく超激戦区への出店となっていたのだ。もちろんボウリングやカラオケなどを複合した店舗は同施設だけであり、また規模の面からもそれら店舗とは大いに差別化が図られている。

しかし同社では、

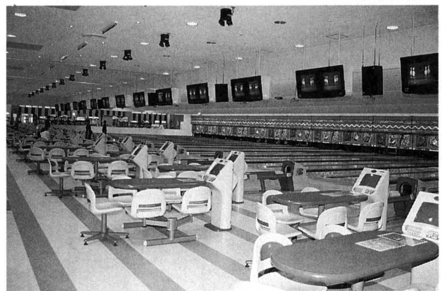
「競合するというよりも、むしろ地域活性化のため互いに力を貸し合っていると言った方が的確ではないでしょうか。当社の施設をはじめ、これだけの店舗が徒歩で渡り歩けるのは仙台の中心地でもないことです」（同店・佐藤和広店長）と、むしろ今回のオープンで同区域のアミューズメント色がより強くなり、遊びを目的とした客が更に増えることになると考えている。

店内レイアウト





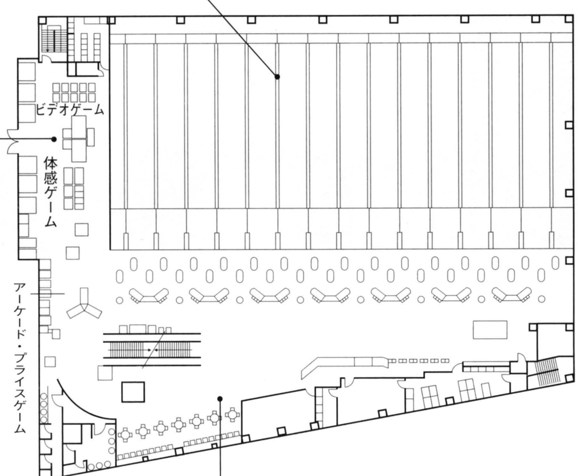
1階のゲームコーナー「ネオジオランド」。137坪の面積に85台のゲーム機が設置されている。機種の内訳は、ビデオゲーム33台（うち50インチモニター4台）、体感ゲーム19台、プライズゲーム19台、スポーツ・アーケード8台、AM自販機6台。同社の方針上メダルゲームは1台もない。壁面、天井、柱が黄色一色でカラーリングされており、入店したときのインパクトは強い

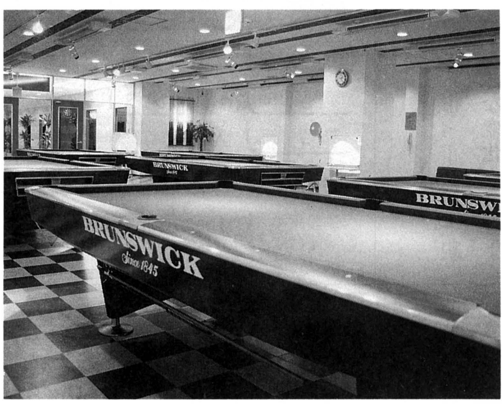


2階の大部分のスペースを占める全30レーンの「ハイパーボウリング」。ブラックライトを使用するハイパータイムは午後6時からだが、昼間でも、倒したピンの数でビンゴゲームを行なう「ストライク・ビンゴ」など8種類のユニークなゲームが楽しめる。料金は大人・学生が500円、平日の学生が450円、中学生以下が350円で、ハイパータイムはそれぞれ100円増しになる

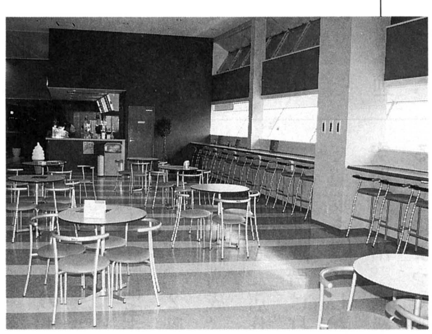


2階ゲームコーナー。ボウリングの付帯施設ということから、レースゲームなど比較的多人数で楽しめる機種が中心に設置されている。設置台数は55台。内訳は、ビデオゲーム10台、体感ゲーム19台、アーケードゲーム6台、プライズゲーム11台、AM自販機8台、フリッパー1台。こちらは1階と異なり風営対象外で、深夜3時（金・祝前は5時）まで営業される

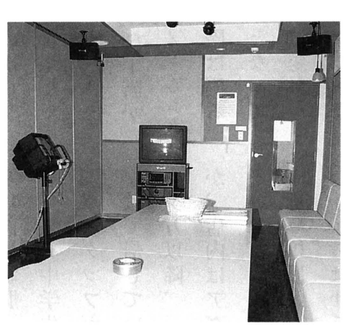




日本初登場となる薄暗闇のビリヤード「ネオジオハイパービリヤード」。ボールや台の枠部分がブラックライトにより鮮やかに浮かび上がるほか、ポケット位置を判りやすくするスポットライトなどにより、幻想的な空間演出がなされる。写真は通常タイム時で、ハイパータイムはボウリングと同様に午後6時から。全8台の設置だが、ピーク時以外でも待ち時間が出ることもあるほどの人気で、カラオケルームの売上げを抜くこともあるとか。料金は通常時が1人1時間350円でハイパー時が400円



「カフェテリア」。ソフトドリンクやジェラート、ワッフル、パニーニなどといった軽飲食が中心。カウンター横に備付けのテーブル席（52席）のほか、ボウリング場などで飲み食いすることができる



3階の核施設となるカラオケルーム「ネオステージ」。全18室で、部屋タイプはA、B、パーティーの3種類。設置機種はセガカラとUカラの2種類。料金は部屋の種類、利用する曜日・時間により異なり600円～4000円

もちろん、日本初登場のハイパービリヤードはもちろんのこと、コズミックボウリングも周辺地域では初導入となるため、施設単体で考えてもすこぶる好調な滑り出しとなった。福島や山形などの遠方からの来店もみうけられるなど好調で、目標売上額の年商6億円は軽くクリアしそうな気配である。

施設DATA

施設名／ネオジオボウル名取
住所／宮城県名取市飯野坂字土城堀143
TEL／022（383）1811
オープン日／4月24日
敷地面積／1284坪
建築面積／896坪
延床面積／2031坪
店舗面積／1357坪
投資総額／約10億円
年間売上目標／約6億円
ゾーン構成／1階「ネオジオランド」（ゲーム機85台）、2階「ネオジオボウル」（30レーン）、ゲームコーナー（ゲーム機55台）、カフェテリア、3階「ネオステージ」（18室）、「ネオジオハイパービリヤード」（8台）
従業員数／社員6名、アルバイト約80名
駐車台数／103台

OPEN NEWS
オープンニュース

ムー大陸稲毛店

㈱アトラス

大型複合施設「GET'S稲毛」内にオープン



千葉県
千葉市

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○施設規模／約1165㎡
○設置台数／233台

千葉県千葉市・JR稲毛駅前は今、大きな変化を遂げようとしている。東口周辺には今まで西友、イトーヨーカ堂といった大型SCが出店していたが、今年、西友は撤退、イトーヨーカ堂は近隣のロードサイドへの出店を機に閉店した。ショッピングとしての機能は希薄になったが、1日約6万人の乗降客があり、その数は今後も増加の一途を辿ることは必至の同駅にとって、新しい街の機能は必要である。

㈱アトラス（本社・東京、原野直也社長）では、旧西友の1～4階部分を借り受け、直営としては10店舗目となるアミューズメント施設「ムー大陸稲毛店」を含む複合施設「ゲッツ稲毛店」を4月14日オープン。今までこの街に欠けていたアミューズメントの息吹を吹き込んだ。

4フロア・約4758㎡のうち、1～2階の2フロア・1165㎡は「ムー大陸」として使用。これは直営・FCを含む17店の中でも最大規模の広さを誇る。3～4階に関しては初のデベロッパー事業として、テナントに3階には居酒屋の「白木屋」「魚民」、4階には「カラオケゆー坊」を誘致。尚、1階の一部のあさひ銀行と5・6階のボウリング場は以前のまま営業している。

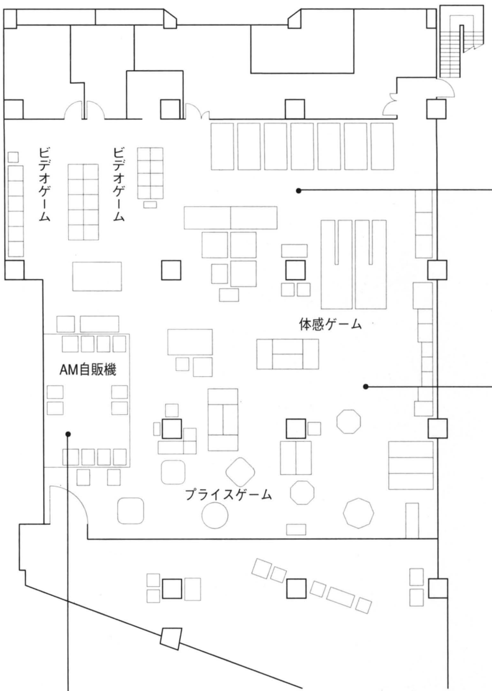
「ムー大陸稲毛店」は1階がアーケード、2階がメダルというフロア構成。1階は明るさを強調した店作りとなっているが、2階は打って変わって照度を落としたアダルトな空間を演出。高級感を持たせることによって他店との差別化を図った。

メインターゲットはヤングアダルト層以上を狙ったが、近隣に小・中・高校が多いことから昼間は両フロアとも若年層の来店が多い。取材時、午後2時から5時までの3時間ほど店内の様子を見ていたが、特にメダルコーナーはプッシャーゲームや競馬ゲームなどのマスメダルを中心に、空席がほとんどない状況が続いており、駅前というメリットを差し引いても、昼間としては特筆すべき活況を呈していた。また、同時に普段ロケーションで見かけることの少ない中高年の姿も見受けられ、この地域のアミューズメントに対するニーズの高さを十分に伺わせた。

運営上での特長は、午後6時以降の制服姿での滞店・来店や小・中学生と思わしき客に、スタッフがきちんと声をかけて帰している点。そのため夕方以降、一時客数は減るが、店内はアダルト層がくつろいでプレイできる空間へと様変わりし、午後7時30分あたりからはサラリーマン・OL・大学生などで賑わいを見せはじめる。また、3階の居酒屋や4階のカラオケボックスとの相乗効果も高く、夜間は大人数のグループ客も多い。

今後の課題はこの客単価の高い客層をいかに多くメダルフロアへ呼び込むかということ。不況下という昨今のロケ事情にあって、昼間の活況は注目に値するが、メダルコーナー

店内レイアウト1F



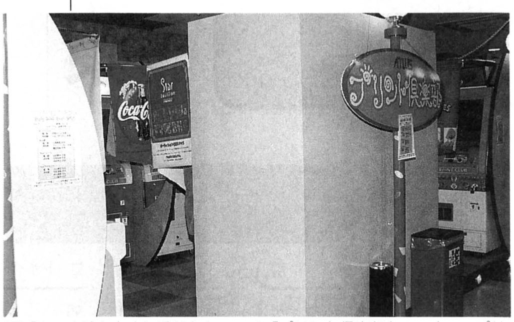


「セガラリー2」「ゲットバス」「ファイナルハロン」「レーシングJAM」など、各社の体感マシンが充実したラインナップで揃う



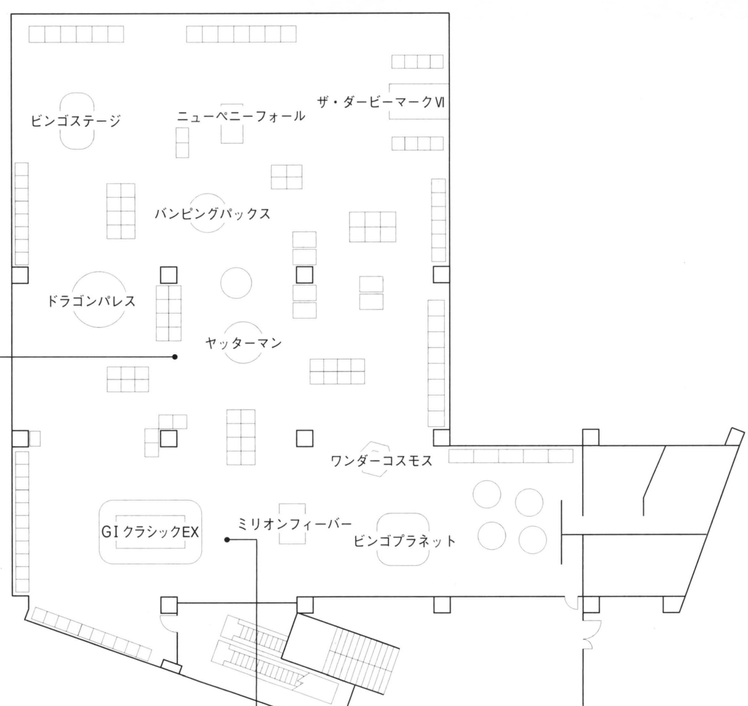


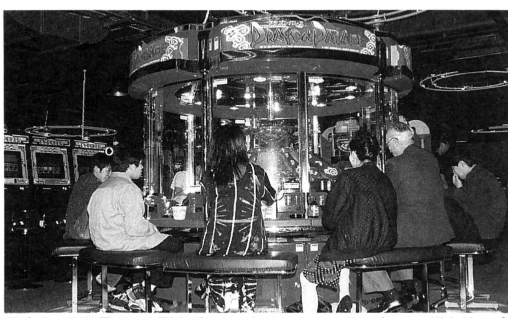
1階はプライズマシンが主力。「UFO800」「ダイゲット」「フラッシュボール」「ガチャ王2」「ファンキーサーカス」「ビートエイト」など、入口付近を中心にバラエティーに富んだラインナップが揃う



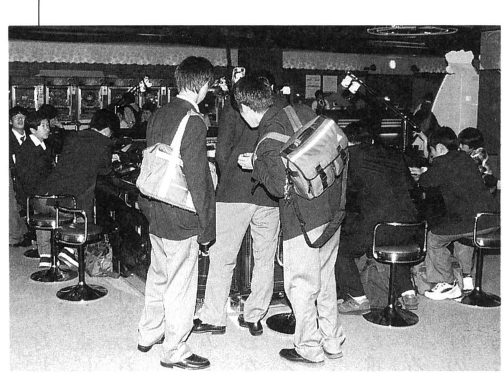
「ムー大陸」各店に設けられている「プリント倶楽部」コーナー。プリクラ衛星対応システム「ナスカ」も2台導入されている

店内レイアウト2F





今まで駅前周辺に大型店がなかったせいか、メダルゲームの潜在的なプレイヤー層はかなり多い様子。写真の「ドラゴンパレス」を筆頭に、プッシャーゲームには子供からお年寄りまで幅広い年齢層のプレイヤーが付いている



マス・メダルゲームの客付の良さは特筆もの。昼から夕方の時間帯でも、競馬・プッシャーなどいずれのマシンも殆ど空席がないほどの盛況ぶり

運営に実績のある同社の目標はもっと高いところにあるといえるだろう。

施設DATA

施設名／ムー大陸稲毛店
住所／千葉県千葉市稲毛区小仲台2－5－7
TEL／043（255）3257
オープン日／平成10年4月14日
営業面積／約1165㎡
営業時間／10時〜24時
従業員数／社員7名、アルバイト26名

オープンニュース
OPEN NEWS

ゲームファンタジア池袋東

㈱シグマ

激戦区・池袋に大人のためのメダル空間が出現



東京都
豊島区

駅前	ＳＣ内	ロードサイド
繁華街	**商業ビル内**	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○店舗面積／693㎡
○設置台数／146台

東京・池袋といえば、都内はもとより、国内きってのロケーション過密地区である。この激戦区に㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）は4月13日、直営76店舗目となる「ゲームファンタジア池袋東」をオープンした。

池袋の繁華街は東口・サンシャイン通り周辺と、西口の歓楽街を中心に形成されており、同社もサンシャイン通り沿いに「ゲームファンタジアサンシャイン」、西口に「ゲームファンタジア池袋」「ゲームファンタジアシグマ１」の3店を出店、同店は池袋で4店目の店舗となる。立地的には東口駅前だが、サンシャイン通りとは少し離れた明治通り沿いに位置している。店舗は、駅から徒歩2分程度の池袋とうきゅうビル1・2階にあったビッグカメラパソコン館を大幅に改装。ちなみにB1がビアレストラン、3・4階が居酒屋、5・6階がフィットネスクラブ、7階が映画館というフロア構成になっている。

店舗面積は693㎡で、2階のメダルフロアが約430㎡と1階よりやや広い。同社ではこのメダルコーナーを従来にない手法を用いてプロデュース。18歳未満の入場を禁止した大人のためのフロアとした。

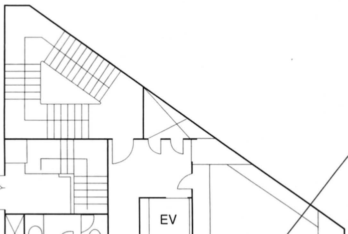
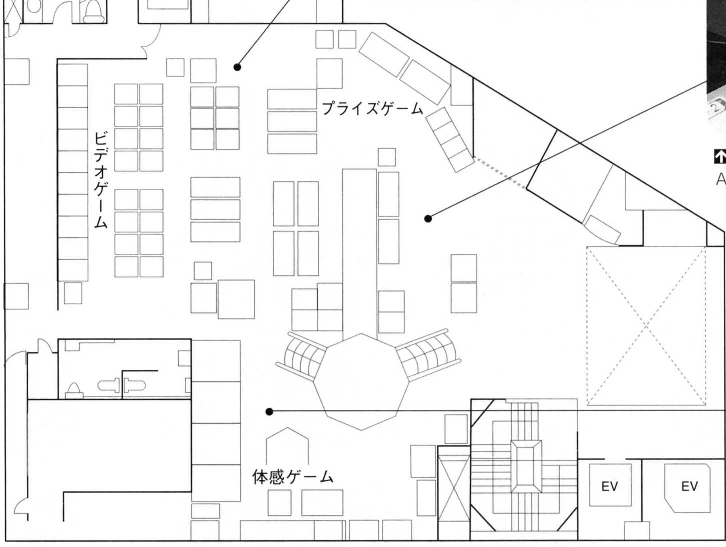
「池袋ではそれぞれのお店に個性がありますが、こぼれている客も多く、池袋という大きな市場の中で1つのバリエーションを増やしました」と森永正則店長は話す。

1階からイルミネーションで彩られたエスカレーターで2階へと昇るとまず、薄暗い中、ギャラリー風にガラスケースに納められた年代物のゲーム機と、高級感を漂わせたフロア案内パネルが目に飛び込んでくる。高級クラブのような雰囲気と、1階の賑やかさとはうって変わった静けさに戸惑いを覚えながら右手の入口に入ると、ミニカウンターがあり、スタッフが丁寧に来店者を出迎える。このスタッフは静かなだけに賑わいがないことから生じる来店者の不安を取り除く役目を持つ。

フロア内は全体的に照度を落としており、ブラックの壁、レッドの絨毯とマシンの華やかなライティングが絶妙にマッチ。BGMにはオールドジャズを使用し、カジノの本場・ラスベガスを意識した重厚でシックな空間が広がっている。また、大人がゆったりと寛いでメダルゲームを楽しめるよう、接客面も強化。クローク、定時のドリンクサービスや手渡しのお絞りサービスも行ない、機械だけに頼らず、スタッフが来店者に対して何ができるのかという点に主眼をおいた運営が行なわれている。

「外国人の方もたまにみえますが、ゲーム場とは思わないようです。アミューズメント施設の健全性が認知されている今だからこそ、こんな重厚な作りでも認められているのだと思います。これだけの雰囲気で、フリーで入れるところはありませんし、ぜひこの空間を楽しみに来て頂きた

店内レイアウト　1F

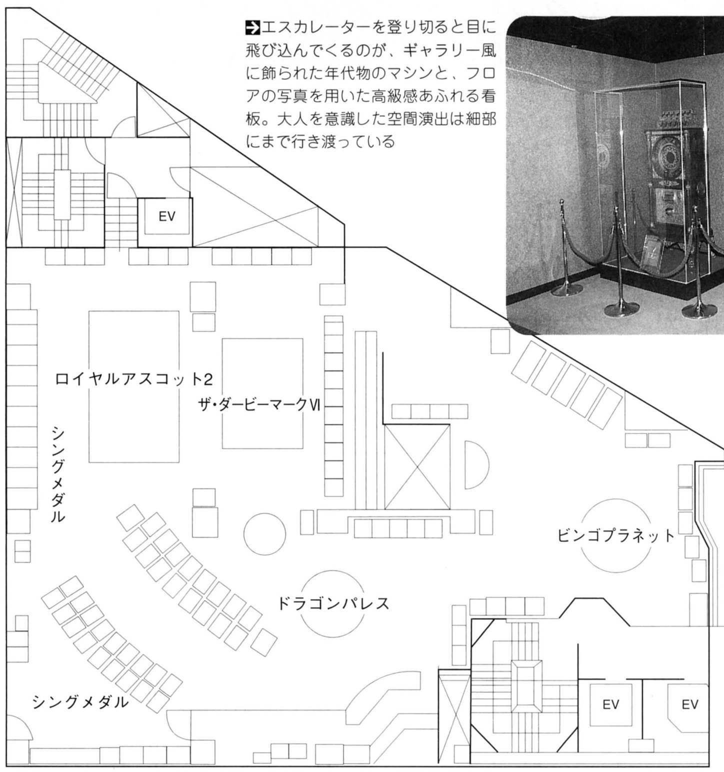




↑2階メダルフロアよりはやや狭い1階には、体感ゲーム、プライズゲーム、AM自販機、ビデオゲームをバランス良く配置



店内レイアウト　2F



→エスカレーターを登り切ると目に飛び込んでくるのが、ギャラリー風に飾られた年代物のマシンと、フロアの写真を用いた高級感あふれる看板。大人を意識した空間演出は細部にまで行き渡っている





↑18歳未満入場禁止の2階メダルコーナーへト続くエスカレーター。両側に電飾を配したこのエスカレーターは、1階の明るさとはうってかわって薄暗く、2階フロアへの期待感をあおる



↑照度を落とした空間にシングルマシンがズラリと並ぶ様は本物のラスベガスのカジノを彷彿させる

いですね」（前出・森永店長）。
メダルゲームのスペシャリストとして、空間演出と人的サービスの融合による新しいメダルコーナーの在り方を提案した同社。他店との徹底した差別化は、オープン1カ月でカップルを中心とした新たなユーザー層の開拓にも効果を発揮している。



↑2階メダルコーナーのカウンターではメダル預かりといった通常業務のほか、手荷物を預かるクロークと、時間制のソフトドリンクサービスを行なう

施設DATA

施設名／ゲームファンタジア池袋東
住所／東京都豊島区東池袋1－41－4 池袋とうきゅうビル1～2階
TEL／03（3980）5404
店舗面積／693㎡（1階264㎡、2階429㎡）
設置機種／メダル機89台、アーケード機57台　計146台
投資総額／5億6000万円
年商見込み／5億7000万円
従業員数／社員5名、アルバイト25名
営業時間／10時～24時（年中無休）



OPEN NEWS

和歌山市のメインストリートに出店

チルコポルト和歌山店

コナミ㈱



「昔はぶらくり横丁なんかの繁華街に人が行ってたんやけど、今はこの国体通りが和歌山の中心やね。和歌山はクルマがなかったら何もできないから。ホンマ、クルマが足代わりやですわ。ここの道、ポルトヨーロッパができてから、いろんな店で賑わってますよ」。

和歌山県
和歌山市

駅前	SC内	ロードサイド
繁華街	商業ビル内	郊外
学生街	複合施設	
ビジネス街	単独施設	

○営業面積／300坪
○設置台数／約200台

これは地元のタクシーの運転手の弁である。

やや言葉足らずではあるが、これは国体通りという和歌山市のメインストリートに誕生した「チルコポルト和歌山店」の商圏的メリットの説明にもなっている（車の通行量は予想以上に多かった）。

この生の声に次の店長の言葉を合わせると、しっくりとくるだろう。

「競合店は1店舗しかありません。市内の中心地にもいくつかありますが、小さな店舗ばかりですしね」。

オープンは4月23日。あいにく大雨の中での開店となったが、逆にそれが幸いし、車で多くの人々が、この地元の新しいスポットに詰め掛けた。

「もう常連さんができました。お客様はほとんどが車か自転車でお越しになります（事実、徒歩で国体通りを歩いている人はほとんどいなかった）。最初の土日はメダルサービス券を付けた折り込みチラシを配付したこともあって、おかげさまで、多くの方で賑わいました」。

折り込みチラシによる顧客の開拓、そして和歌山市のメインストリートという立地条件。これらの要素が、確実に早期「常連」獲得という実績につながっているようだ。

「ゴールデンウィークにはビートマニア大会などのイベントを開催し、多くのお客様に非常に喜んでいただくことができました。ウチは次々と新規のお客様が入ってくるという所ではありませんので、来られたお客様にもう一度来ていただける、地域に密着した店づくりを行なっていきたいと思っています。今後も地元の人に喜んでもらえる様々なイベントをやっていきたいですね」。

同店にとって、こうしたイベントが、集客力をアップさせる上での、重要なポイントとなっている。しかし、ターゲットはあくまでも地域住民。都心のように熱心なゲームファンをターゲットにするイベントでは、安定した集客は望めない。

「新しいものをやっているぞ、というイベントをやっていきたいですね」。

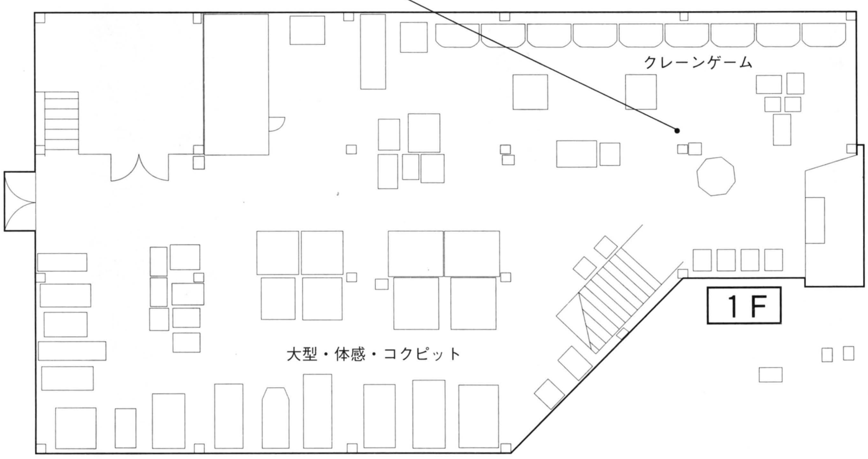
地方都市ということを逆手にとった、目新しさを提供できるイベント、そして家族で参

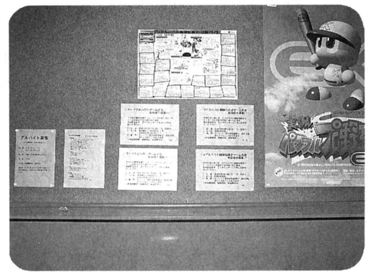


1階はファミリー客を意識したレイアウト。クレーンゲームが8台並べてある

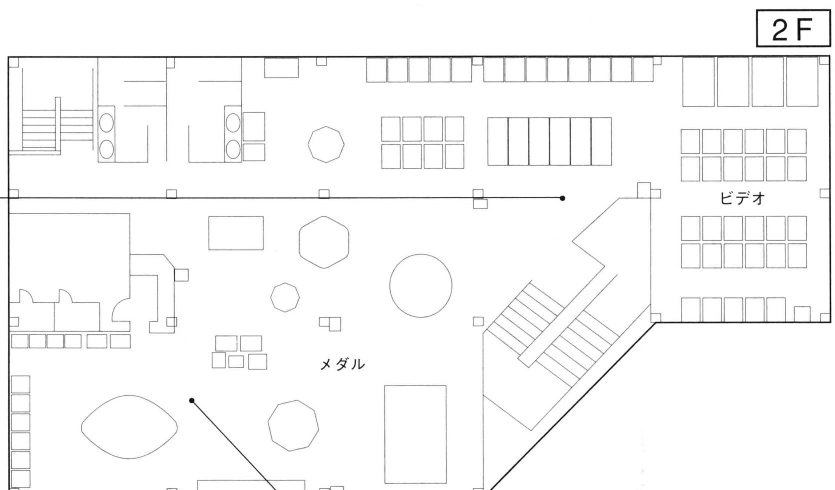


周辺には様々なロードサイド店が立ち並ぶ。特にカー用品の店が多く、今後、「グランツーリスモ」のようなアーケードマシンが出れば、集客力もアップするかも知れない？





新入荷ゲームやイベントは、すぐにこれらの掲示板で告知される



店内レイアウト



ここ和歌山では、格闘の人気も高い。今後、格闘ゲームのイベントも展開していく予定



スタッフの饒平名（よへな）麻衣さん。「チルコポルトをよろしくお願いします」



2階の大部分をメダルゲームが占める。「ＧⅠクラシックウインズ」「バンピングバックス」「トリオデピンゴ」など人気の高いマスメダル機が多数設置されている

加できるアットホームなイベント。これが確実に地元顧客の獲得に繋がれば、そのノウハウは同店、そして各地のチルコポルトの重要な運営データになるだろう。

施　設　ＤＡＴＡ

施設名／チルコポルト和歌山店
住所／和歌山市小雑賀613-1
オープン日／平成10年4月23日
ＴＥＬ／0734（31）2280
施設規模／敷地700坪、延べ床面積300坪（1、2階）
設置台数／約200台
営業時間／10：00〜24：00
駐車台数／55台

連載 3

百年の時空を超えたゲーム機 〜スロットマシン〜

レジャービジネス・アナリスト
中藤保則

猛烈な仕事ぶりがたたり、あと一年の命と宣告されたチャールズ・フェイ

前号で述べたように、アウグスト（チャールズ）・フェイは、15歳の時に故郷ドイツのヴォーリンゲンを離れてから、ついにアメリカ西海岸のサンフランシスコに到着した。この都市こそフェイがスロットマシンを開発した舞台となったのである。彼は23歳になっていた。

成功を夢見て、彼は臨時雇いの機械工として文字通り昼も夜も猛烈に働きはじめた。わずかに残された時間は食事と睡眠に当てるだけだった。もともと働き者だったのである。だが、未来の妻、マリーに出会ってからは、求愛のための時間をとるようになった。フェイは大変な情熱家でもあったのだ。

湿っぽいサンフランシスコの夕方遅く、マリーと会うのがフェイにとって最良の時間となったが、やがて彼は体調を崩してしまった。本人はただの風邪と考えていたのだが、医師の診察の結果は、肺結核であった。あまりにも激しい労働と、霧が名物でもあるサンフランシスコの湿った気候が彼の体を蝕んでいたのである。しかも、症状は彼が考えていたよりはるかに重く、まして当時の肺結核は重症になるとほとんど不治の病である。医師は一年もてばよいほうだと宣告した。

そこで諦めないのもまたフェイの特質である。メキシコの暖かい気候が病気を克服するために有益だと考え、またまた旅にでることにした。カリフォルニアの海岸を南に向かって下り、メキシコを目指そうというのである。

彼は斑の毛のポニーとピートと名づけた犬を購入し、そして出発した。フェイは犬と狩猟が好きだったようで、趣味のひとつとなったし、のちに贈り物にするために犬のブロンズ像を作ったりしている。

それはともかく、メキシコに入り、数カ月にわたって田舎を放浪し、キャンプ生活をおくったが、彼の病は改善の兆しがなかった。そこでメキシコ滞在に見切りをつけ、サンフランシスコに戻ることに決めた。

フェイは、定期的なクレオソートによる治療プログラムで、彼の肺の感染は乾いて治癒する可能性があると聞いた。フェイはそのプログラムを実行することにした。そしてほんの少量から開始したクレオソートの量をしだいに増やし、やがては医師が治癒したと確認するまでになった。

肺活量は常人より少なくなったが、とにかくフェイは不治を宣告された病から回復し、82歳の長寿をまっとうしたのである。

とにかく健康を回復したフェイは、人生をやり直すことにして、まず定職を見つけた。それが、マリーとの愛を復活し、結婚に結びつける最良の道でもあった。アウグスト・フェイ、25歳の時である。

人間の病と意志の力に関する感想

ちょっと脇道に逸れよう。フェイのこの逸話を知って、思いだしたことがあるからである。他ならぬこのコインジャーナル誌でかつて連載した「アミューズメントは我が天職」の第一回に登場いただいた内田博氏（㈱友栄社長）の体験談である。

内田氏は博多生まれであるが、旧満州の孫呉で育った。黒竜江（アムール河）を挟んで旧ソ連に接する国境の街である。戦乱が迫り無蓋貨車に乗せられて北安へ。そこで終戦を迎えて新京（長春）へ移る。一家、すなわち母親と弟妹の生きる術はまだ14歳の博氏にかかってきた。

その間のいきさつは本誌1994年7月号に掲載されているので、詳細は省くが、きざみ煙草の葉を辞書の紙で巻いて街を売り歩き、家族三人の食料を何とか確保していた毎日だった。そして、博氏も腸チフスに冒されたのである。しかし、誰にもいわずに治すことを決意し、煙草を売りながらクレオソートを一本飲んだのだという。

クレオソートはブナなどの木を乾留して得られる木タールをさらに蒸留してつくる油液である。たしかに胃腸薬に使うこともあり、たとえば〝正露丸〟の主成分のひとつとなっているが、主として防腐剤、消毒薬に使用されるものである。

内田博氏はその生のクレオソートを飲んで、腸チフスを治してしまったのだ。そして、このことは妹さんも弟さんも知らないはずであるという。

フェイが肺結核をクレオソートで治したという話から、かつて伺った内田氏が同じく腸チフスを治してしまった体験談を思い出したのだが、一体、これらの重病がクレオソートで治るものなのだろうか。

現に治癒したケースをふたつも知ってしまったのだから、その可能性を否定するわけにはいかないだろう。そして、アミューズメントにかかわる二人の方が治癒したのは、若さや体力、運や巡り合わせもあると思える。だが、それ以上に、意志の力を感じざるをえないのである。

もちろん状況は異なる。だが、二人に共通するのは、人間の強烈な意志の力である。内田氏は、「自分が死んだら、残された弟妹は生きていくことも難しいだろう」と思い、誰にもいわずに治すことを決心したと語っていた。

クレオソートをきっかけに思わず脇道に逸れてしまったが、さて、再び本題に戻ることにしよう。

定職につき、マリーと結婚

病が癒え、アメリカン・ドリームの実現に向けて再出発することになったフェイは、すぐに定職につくことができた。電気会社に収める器具を製作するメーカーに就職したのである。

マリーへの求婚も成就し、フェイはさしあたっての二つの目標をクリアすることができた。新妻のマリー・クリスチーヌ・ヴォルクマーは、生粋のカリフォルニア娘で21歳の若さであった。葉巻の製造と販売を業としていた家の娘である。

二人はアパートの地階に居を定め、新婚生活をおくることになった。だが、そこでもフェイは、仕事から解放された夜、自分の発明に没頭していたという。根からの仕事師であり発明家であったのだろう。

もちろん、療養のための放浪生活を経てもなお熱烈な愛情を抱き続けたマリーとの生活は順調であったようだ。夫妻はアルマ、エルジー、マリーの三人の娘と一人の息子エドムンドに恵まれた。エドムンドは１８９６年の生まれである。

それ以前のことだが、フェイはサンフランシスコに定住し、新しい母国の典型的なウエスタンスタイルの生活が気に入っていたので、改名することに決めた。Ａｕｇｕｓｔという名からＧＵＳと呼ばれた通称を嫌っていたためでもあるという。

裁判所に申請し、彼はＣｈｒｌｅｓ・Ａｕｇｕｓｔ・Ｆｅｙと改名した。それによってよりアメリカ人らしい響きの名を獲得したわけだが、Ｃｈｒｌｅｓという名は彼の父親の名Ｋａｒｌに由来している。遠く離れた生まれ故郷や両親への思いがそうさせたのだろうか。

１８８９年のことだが、この時に我々の記憶にもあるスロットマシンの開発者チャールズ・フェイが〝誕生〟したわけである。そして親しい友人は彼をチャーリー（Ｃｈａｌｉｅ）と呼ぶようになった。

サンフランシスコ、スロットマシン誕生前夜ドイツ系三人の男

フェイのその後の軌跡をたどる前に、いわばスロットマシン誕生前夜としてのサンフランシスコの状況についてふれておきたい。

１８９０年代、サンフランシスコではおびただしい数のニッケル・スロット・マシンが稼働していた。チャールズ・フェイが歴史的に名高い『リバティ・ベル』を開発する前に、すでにスロットマシンが存在していたことになるが、スロットマシンという名は、もともと今の我々がイメージするマシンだけを指す名詞ではない。

ニッケルはアメリカの5セント白銅貨である。ちなみに10セント硬貨をダイムと呼び、アメリカの口語ではありふれたという意味にもなる。ダイム・ノベルといえば三文小説のことである。

スロット（Ｓｌｏｔ）というのは、投入用の細い隙間のことであり、特に硬貨の投入口を意味する。したがって硬貨を投入して利用する機械類は、すべてスロットマシンなのである。アミューズメント業界ではさすがに聞かれないが、一般にはまだまだスロットル・マシンという誤用がある。蛇足だがスロットル（Ｔｈｒｏｔｔｌｅ）は内燃機関などの絞り弁のことである。

すなわち当時のサンフランシスコには、ニッケルを使用するマシンが盛大に出回っていたということである。スロットマシンが現在のゲームマシンを意味するようになったのは、いうまでもなくフェイの「リバティ・ベル」以後の話である。

サンフランシスコには、フェイの運命に大きな影響を及ぼした二人の男がいた。ギュスターブ・シュルツとテオドール・ホルツである。名前からも想像できるように、この二人、そしてフェイはみなドイツの出身である。

新興国アメリカにおいて、とりわけ科学やテクノロジーの分野でドイツからの移民が果たした功

績は大きかったといわなければならない。フェイと同郷のアインシュタインは、１９３３年、ナチスの迫害を逃れてアメリカに移住している。科学の世界におけるアインシュタィンの功績はここで述べるまでもないだろう。

ビールの醸造技術はドイツ系の移民がもたらしたものといわれ、機械娯楽の世界でも、回転木馬製造の技術はドイツ系の移民によってアメリカに根づいたものである。たとえば、ドイツのクロイツナッハの車大工であったマイケル・デンツェルは、やがて回転木馬を製造するようになったが、その息子ギュスターブ・A・デンツェルは、アメリカに渡り、回転木馬、すなわちカルーセルのアメリカにおけるパイオニアになった。

シュルツの最初のスロット「ホースシュー」

三人のドイツ系の男たちは、まったく別のスタートであったが、やがて接点が生じて、互いに敬意をもってつきあう間柄となった。

シュルツとホルツは、フェイが機器メーカーに勤めたのと同じ年に、前述の電気会社に勤めることになった。ホルツは職工長だった。シュルツは１８９３年にバークリーに引っ越し、翌年ホルツがそれに続いた。

さらに翌年、フェイもこの町に住むことになる。当時、バークリーは人口６０００人の小さな片田舎の町であったが、フェイは大いに気に入ったという。近くの丘で好きな狩猟を思う存分楽しめたからである。

もうひとつフェイにとってこの町を忘れがたいものにしたのは、他ならぬシュルツとホルツとの交遊であった。彼らは一週間に六日、必ず行動を共にしていたのである。バークリーから彼らの職場があるサンフランシスコまでは、フェリーで通勤した。結構長い時間かかったようである。そしてまた、フェリーの乗船場からマーケットストリートを通る馬がひくストリートカーに乗っている間も一緒だった。

彼ら三人は、通勤の行き帰りに、毎日さまざまなことを話しあった。技術者という共通点もあり、そろってドイツ出身ということもあって気心も合ったのだろう。おそらく若い三人にとってこの通勤の往復は至福の時間だったと思われる。

このうちギュスターブ・シュルツが最も早くサンフランシスコにおけるスロットマシンの製造者・オペレーターとして知られるようになった。１８９２年のサンフランシスコ市の紳士録には、ギャンブルマシンで同年特許をとった発明者としてシュルツが掲載されているという。

シュルツの最初のスロットマシンは「ホースシュー」と名づけられた。奇しくもフェイがニューヨーク時代に開発したマシンと同じ名である。横に回転するカウンター・ホイールがついており、自動ペイアウト装置が組み込まれていた。

ネーミングの由来は、ホイールに25個のシンボルが描かれていたが、そのうち10個はホースシューズ（蹄鉄）でプレイヤーに2個のニッケルをペイアウトするようになっていた。1個はジョーカーで、フリードリンクの権利をえることができた。

残る14のシンボルはトランプと星で、それぞれ何らかのペイアウトがあったが、ブランクはずれである。横に回転する円盤であるからそれらのシンボルはすべてプレイヤーに見えている。

翌年からフェイは同様なマシンを彼のアパートで製作したが、シュルツのマシンに使われた〝蹄鉄〟と〝星〟はフェイに強い印象を与えたらしく、早くからこのふたつのシンボルを、彼が製作するカードマシンやベルマシンに使っている。

スロットマシンの製作とフェイの独立

ホルツらが勤務していた会社は１９０７年に「ウエスタン・エレクトリック社」となったが、１８９４年にホルツもそしてフェイも退社し、「ホルツ＆フェイ・エレクトリック社」を設立した。電信、電話と電気器材で、かつて働いていた会社と競争することになった。

彼らが設立した会社は、シュルツのスロットマシン製造会社と目と鼻の先に位置しており、ホルツとフェイが得意とした業務と、二つの会社の距離的な近さから、二人はシュルツのスロットマシン製造に協力したと考えられている。もともと三人は毎日の通勤時間に、仕事や夢を語り合う仲でもあったのである。

その一方、フェイは自分のアパートでの個人的な研究開発の仕事を続け、ふたつめのスロットマシンを作りあげた。名前を「４―11―44」という。そしてこの名前は、最高のペイアウトを指したものである。フェイのこのスロットは横に回転する三つの円盤を持ち、三つの数字が合うと一ドルコインが自動的にペイアウトされた。他の数字の組合せによって、二個のニッケルがペイアウトされた。

写真を見ると、この「４―11―44」は背の高い昔の置き時計に似ている。上部には三つの円盤が設置されており、向かって右横に設置されたレバーは、シュルツの「ホースシュー」とほぼ同じ形態をしている。

キャビネットに関しては、製造費用を倹約する

百年の時空を超えたゲーム機
~スロットマシン~ 3

ためにこの形態になったのだという。フェイはキャビネットを手作りしたが、使用するボードを無駄なく使うために背が高くなってしまったというのである。

　このマシンをあるサルーンに設置したところ大好評であったので、フェイは同じマシンを次々に製作することになった。この頃にフェイが製作したスロットマシン「4―11―44」は、1920年代の終わりまで、使用されていたという。他ならぬフェイの息子エドモンド・フェイによってである。

　エドモンドはサンフランシスコの浜辺にあったメリーゴーラウンドの近くにこのマシンを設置することでアミューズメントマシンのオペレーションを開始したのである。

　やがてさすがの「4―11―44」も時代遅れとなってきて、彼の店の奥にしまいこまれ、そして他のマシンの修理や新しいマシンの製造のために使われて消えていった。

　だが、チャールズ・フェイは、このマシンの成功によって、彼自身のその後の方向性を明確に定めた。スロットマシンの製造とオペレーションに全力を傾ける決意をしたのである。1896年、彼はそれまでの権利をすべてパートナーのホルツに譲り渡し、スロットマシンの製造工場を設立した。

　ホルツはその後も電気関係の会社を経営していたが、やがてスロットマシンの製造・オペレーションもてがけるようになり、1900年にはスロットマシンビジネスを専門とするようになる。サンフランシスコで遭遇したドイツ系三人組は、そろってスロットマシンの分野に身を投じたのである。

　サンフランシスコにおけるスロットマシン誕生前夜は、彼らの活躍によっていよいよ熟してきた。

そして、この段階で、すでにスロットマシン、すなわちコインを投入して、レバーを引き、回転する円盤のシンボルの一致によって、自動的にコインがペイアウトされるマシンが誕生していたことが重要である。

　これらのスロットの円盤は横に回転するシステムであり、まだ娯楽機械、ギャンブルマシンとしての完成にいたってはいない。だが、あの「リバティ・ベル」が誕生する機運はすでに熟していたのである。

namco®

「サイバーリード筐体」ご利用のお客様へ

新バージョン対応Ｉ／Ｏボード無料交換についての　お知らせ

平素は当社製品をご愛用いただきまして、まことにありがとうございます。

さて、１９９７年８月末日までにご購入いただきましたサイバーリード筐体はＪＶ規格(新ＪＡＭＭＡ規格)に準拠しておりますが、途中、ＪＶ規格に追加仕様があった関係上、ご使用になる基板によってはコインクレジット処理等において不具合が生じる事が判明致しました。この対応としては新バージョンのＩ／Ｏボードに交換する必要がございます。

つきましてはいち早く皆様に新バージョンにご対応いただきたく、下記の要領におきましてＩ／Ｏボードを無料にて交換させていただきますのでお申し込みの程宜しくお願い申し上げます。

（1997年 9月以降にご購入のサイバーリード筐体においては新バージョン対応済です。）

今後ともお引き立ての程、何卒宜しくお願い申し上げます。

記

対　象　　１９９７年８月末日以前にご購入の「サイバーリード筐体」

送付パーツ　　サイバーリード用　新バージョンＩ／Ｏボード

＊お願い事項

ご希望の方はサイバーリード筐体前面右下に表示されている機器番号をお調べのうえ、ＦＡＸにてお申し込み下さい。

＜お問い合わせ＞　株式会社　ナムコ　販売管理部　販売管理課　　担当：今村
電話　０３-３７５６-２３１１（大代表）

＜お申し込み先＞　株式会社　ナムコ　サービス部

ＦＡＸ	東京サービスセンター	０４５－５４７－４００９
	大阪サービスセンター	０６－３３７－９３５２
	九州サービススポット	０９２－４１４－７８４７

- - - - - - - - - - キリトリ - - - - - - - - - -

Ｉ／Ｏボード申込書

申込日　　年　　月　　日

お届け先名（貴社名／店舗名）　　担当者名

お届先住所　　都・道 府・県　　市・郡 区　　区・町 村

お届先TEL　　（　　　）

サイバーリード機器番号　　１台目 □□□-□□□　　２台目 □□□-□□□

＊ご依頼元名　　ご担当者名　　TEL

「鉄拳３ＰＣＢ」についてのお知らせ

　時下ますます清祥のこととお喜び申しあげます。
平素は当社製品をご愛用いただきまして、まことにありがとうございます。

さて、ご好評いただいております「鉄拳３ＰＣＢ」はＪＶ規格（新ＪＡＭＭＡ規格）に準拠しておりますが、途中、ＪＶ規格に追加仕様があった関係上、**下記（１）～（３）**の筐体に組み込みますとコインクレジット処理において不具合が発生致しますのでそのままご利用にならないようお願い申し上げます。（注１）

これらの筐体に「鉄拳３ＰＣＢ」を入れて営業される場合は事前に下記の問い合わせ先へご相談いただきますようお願い申し上げます。

記

（１）　前ページの新バージョン対応Ｉ/Ｏボードに交換したサイバーリード筐体

（２）　平成９年９月１日以降にご購入されたサイバーリード筐体

（３）　他社のＪＶ規格筐体

（注１）　平成９年１０月３１日以降にご購入された「鉄拳３ＰＣＢ」につきましては問題ございません。
（但し、Ｉ/Ｏボード交換前のサイバーリード筐体ではゲームができません）

＜お問い合わせ先＞

株式会社　ナムコ
販売管理部　販売管理課　　　担当：今村
電話　　０３－３７５６－２３１１

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本社	〒146-8655	東京都大田区矢口2-1-21	TEL. 03(3756)2311（大代）
販売一部(東　京)	〒146-8656	東京都大田区多摩川2-8-5	TEL. 03(3756)2311（大代）
(札　幌)	〒003-0803	北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2	TEL. 011(822)5002（代）
(名古屋)	〒461-0001	愛知県名古屋市東区泉1-2-8	TEL. 052(962)3343（代）
販売二部(大　阪)	〒564-0063	大阪府吹田市江坂町1-21-26	TEL. 06(338)3511（代）
(福　岡)	〒812-0006	福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24	TEL. 092(474)5605（代）

from overseas

6 JUNE

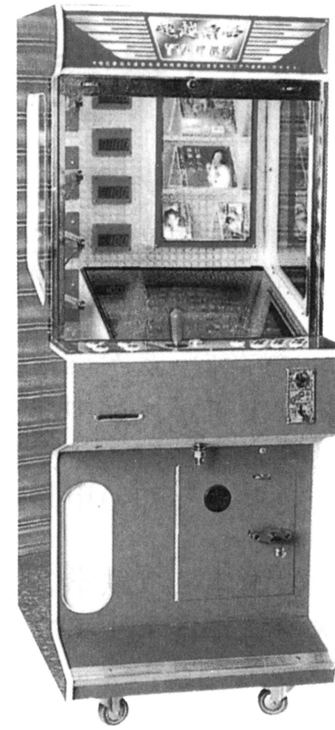
New machine information 海外編

ニューマシンインフォメーション



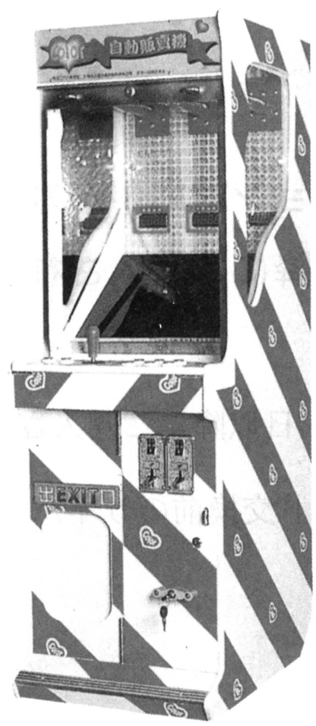
DINOSAURS 台湾製

■種類／ブラックジャック
■メーカー／峰利電子有限公司
■発売／１９９８年4月



トップガン 台湾製

■種類／プライズゲーム
■メーカー／大墩電子公司
■発売／１９９８年4月



14" ミニ景品機 台湾製

■種類／プライズ機
■メーカー／元美有限公司
■発売／１９９８年４月
■説明／いたずら防止のロック
ツインコインシューターを採用



クリスマス99 台湾製

■種類／パチスロ
■メーカー／昶金有限公司
■発売／１９９８年4月



ホームラン筐体 台湾製

■種類／キャビネット
■メーカー／泰利電玩木箱
■発売／１９９８年4月

SEIMITSU CONTROL PANEL

仕様

- ジョイスティックLS-32（SSベース）
- 30φボタンPS-14GN（緑かピンク）
- 24φボタンPS-14DN（黄）

対戦ハーネス発売中

バーサスシティ用コンパネ



(1L3B)



(1L4B)



(1L6B)

アストロシティ用対戦専用コンパネ



(1L3B)



(1L4B)



(1L6B)

バーチャファイター3用コンパネ

（ブラストシティ、アストロシティ、バーサスシティ兼用）



(1L4B)

ブラストシティ用コンパネ



(1L6B)

AM-16

（16φ用ホールプラグ）

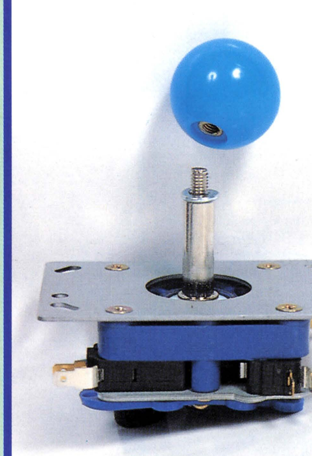


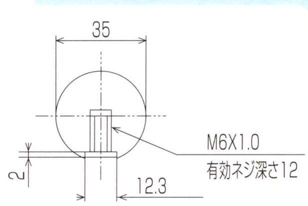
対応板厚　0.8～3.2まで

LB-35

（35φ用レバーボール）

取付け部に凹部を付けスプリングワッシャーを使用する事で、レバーボールのゆるみを防止できます。





各色有ります

ホームページアドレス　http://www.seimitsu.co.jp/

努力と実績で明日を拓く——

セイミツ工業株式会社

本社／埼玉県戸田市笹目北町12—5 〒335-0033
TEL 048(421)5200　FAX 048(421)2433
振込先　王子信用金庫戸田支店　普3146778

11



ライトマウス　@¥230　サイズ:高さ24cm

12



ライトドッグ　@¥230　サイズ:高さ24cm

ライト
シリ〜ズ
登場
7月初旬入荷



WATAKA co.,ltd
ワタカ株式会社
TEL 058-387-6888
FAX 058-387-6886
〒501-61 岐阜県羽島郡笠松町米野346

※表示価格には消費税は含まれておりません。
※掲載商品は品質向上の為、予告なしに変更する場合がございます。

13



ライトモンキー　@¥250　サイズ:高さ24cm

STUDY

14



ケイコとマナブ　@¥250　サイズ:高さ21cm

15



ジミースポーツ　@¥300　サイズ:高さ15cm

16



MAXパンサー　@¥300　サイズ:高さ20cm

17



ゴリラセット　@¥330
11アイテム 76個入り/¥25,000　サイズ　高さ14〜22cm

18



ヌイグルミセット　M:@¥280　100個入/¥28,000
L:@¥330　88個入/¥29,000　LL:@¥380　66個入/25,000

LET'S GO!

19



ハットドッグ　@¥250　サイズ:高さ21cm

1

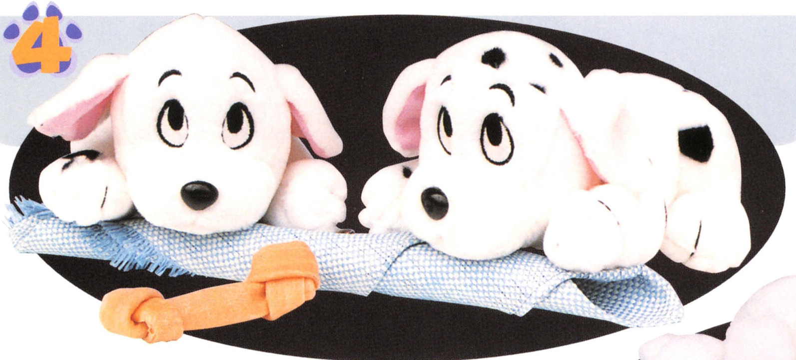
マーブルミッキー　@¥220　サイズ:高さ18cm

2

リーガルベアー　@¥400　サイズ:高さ25cm

3


クレヨンフレンズ　@¥430　サイズ:高さ25cm
いぬ、くまは"特大サイズ 高さ50cm"有り

4

リトルホワイト
（L）@¥360　サイズ:長さ25cm

WAN! WAN!


リトルホワイト
（M）@¥250　サイズ:長さ18cm

5

キューティータイガー（M）@¥250　サイズ:高さ17cm
（L）@¥380　サイズ:高さ21cm

6

シャックリ大魔王　@¥230　サイズ:高さ20cm

7

ゴリラブラザーズ　@¥400　6カラー　サイズ:高さ19cm

8

スイートラブ　@¥360　サイズ:高さ20cm

9

クマッチ＆ピョンテ　@¥310　サイズ:高さ24cm

PRETTY!!

10

7月初旬入荷

ミルキーラビット（M）@¥250　サイズ:高さ22cm
（L）@¥340　サイズ:高さ30cm

アミューズメントマシンのアウトレットショップ

ユーズドマシンスプリングキャンペーン実施中！！

モーターレイド



（株）セガ・エンタープライゼス

スーパーカー スカッドレース（DX）



（株）セガ・エンタープライゼス

ニューUFOキャッチャー



（株）セガ・エンタープライゼス

IDYA



（株）タイトー

ドラゴンパレス



コナミ（株）

ハーレーダビッドソン& L.A.ライダーズ（DX）



（株）セガ・エンタープライゼス

- エースドライバー
- マンクスTT
- デザートタンク
- アクアジェット
- レールチェイス2
- バーチャコップ2
- スポーツフィッシング
- スポーツフィッシング2
- サイバーサイクルズ
- ヘンリーエクスプローラーズ
- ドリームパレス
- ワインディングヒート
- デイトナUSA
- ザ・ダービーマークⅥ
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
- ビンゴパーティー
- モトクロスゴー
- D3-BOS
- ジュラシックパーク
- トリオ・デ・ビンゴ
- ロイヤルアスコット
- トーキョーウォーズ
- ロストワールド
- トップスケーター
- ウエスタンドリーム
- GIクラシック

NEWS

1,大型マシンのメンテナンスサービス開始（メーカー不問）
Starts maintenance for the big-sized machines(of any manufacturer).

○**稼動作業及び整備**
Installation and adjustment.

○**リニューアルのお手伝い**
Assistance to renewal of operation facility.

○**海外における移動作業および設置**
Relocating and installation work in overseas markets.

2,中古基板販売部門開設
Opens the new devision for the sales of sales of used P.C.Boards.

ビリヤードのトータルサポート



●マーレー全種取り扱っております。詳細については担当までお尋ね下さい。
●AM施設はもちろん、ボーリング場など各種レジャー施設にどうぞ！

ViaTV phone



ロケ管理・監視カメラシステム
VC-100/Ver4.4

ロケの状況が居ながらにして
モニターテレビを通してご覧になれます。
画質はMPEG-2搭載ですから
フルカラー完全動画で8ミリビデオ並みです。

ココがスゴイ
- ●遠隔地のロケが一目瞭然
- ●機械の稼働状況がリアルタイムで見える
- ●高画質・多機能、遠隔操作でカメラを制御
- ●ダウンロードでソフトのアップグレードが可能

USED MACHINES OF HIGH QUALITY

NIKKO DENSHI CO., LTD.DISTRIBUTOR OF ALL TYPES OF AMUSEMENT MACHINES

NIKKO DENSHI has been involved in the distribution,operation and manufacturing for more than 25 years.Our excellent technology forms the basis of top brand products perfectly reconditioned.

我們誠懇的為同行業者提供最完備的品質、信譽及服務、
歡迎随時與我們公司連絡！本公司備有中文、英文人員随時為貴公司服務。

CALL or FAX NOW!!

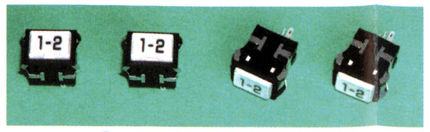
TEL :81-3-3654-6111
FAX :81-3-5607-6000

NIKKO-DENSHI ND 株式会社 ニッコウ電子

国内営業部：〒132-0031 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777 FAX 03-5607-6000
OVERSEAS MARKETING DEPARTMENT
TEL 03-3654-6111 FAX 03-5607-6000

振込先
東海銀行 新小岩支店
（普）364082
あさひ銀行 小松川支店
（当）0510919

調達に時間を要するので常時在庫している商品



64 ワールドダービー用スイッチ
Bet Switch for World Derby



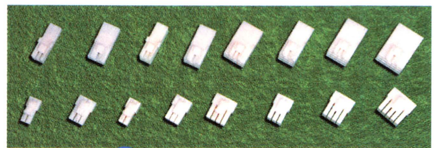
73 モニタ
Monitor

14インチ高解像度モニタ
（ワールドダービー・ビンゴパーティ）
Monitor Screen for World Derby (14 inches)

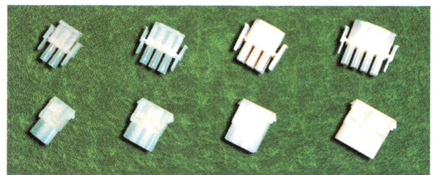
10インチモニタ
（ビンゴサーカス）
Monitor Screen for Bingo Circus



98） SSBグローブ　SSB Glove
99） ワニワニハンマー
Hammer for Wani Wani Panic
100） SSBパンチングパッドA
SSB Punching Pad A
101） SSBパンチングパッドB
SSB Punching Pad B
102） スピードホッケー用
マレット・パック
Mallet & Pack for Speed Hockey



69 アストロ各種ソケット
Contact Housing for Astro



70 エアロ各種ソケット
Contact Housing for Aero



86 スツール普及タイプ（赤・青・灰）
Square Stool H; 43cm
(Red, Blue, Grey)

87 ミニコンボイス（赤・青・灰）
Round Stool H; 42cm
(Red, Blue, Grey)

88） メダル機用DXイス H; 58cm
DX Chair for Medal Game H; 58cm
89） コンボイス H; 68cm
Stool H; 68cm
90） コンボイス H; 58cm
Stool H; 58cm



33） スパイラル電線（ＵＬ電線）
Spiral Harness (UL Harness)
34） 配線コード(0.3, 0.75, 1.25mm 11色)
Wiring Harness
(0.3, 0.75, 1.25mm 11color)
35） カールコード（2m, 3m）
Coiled Extention Code (2m, 3m)



75 ハンディカウンター
(AD-100)
Handy Counter
(AD-100)



84 キャリエース
Steel Carrier

85 アルキャリア
Aluminium Carrier
(Folding Type)

RIVER SERVICE

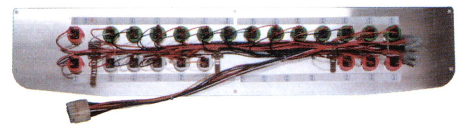
株式会社リバーサービス
River Service Co., Ltd.

本社　福岡県久留米市朝妻町6-29　TEL:0942-43-1238　FAX:0942-43-1023
Head　6-29 Asazuma-machi Kurume-shi Fukuoka 839 Japan TEL:+81-942-43-1238　FAX:+81-942-1023

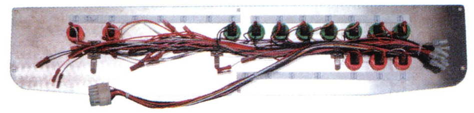
東京(Tokyo) TEL:0426-28-3805 FAX:0426-28-3802　世田谷(Setagaya) TEL:03-3300-8833　FAX:03-3300-8280
大阪(Osaka) TEL:0726-35-0890 FAX:0726-35-0811　沖縄(Okinawa)　TEL:098-888-3717　FAX:098-888-3720

リバーサービスオリジナル商品

各メーカー対応コントロールパネル



麻雀コンパネ

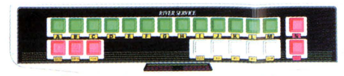


花札コンパネ

麻雀及び花札の基板無しパネルはリバーサービスの考案品です。
特許申請済・意匠登録申請済・工業所有権取得済



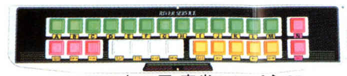
1 アストロ用 2L 12BSTF
Astro 2L12BSTF



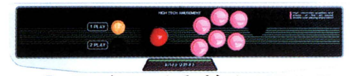
5 アストロ用 麻雀コンパネAM
Astro Mahjong(Amuse Type)



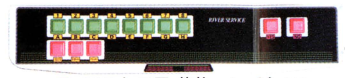
2 アストロ用 2L 8BSNK
Astro 2L 8BSNK



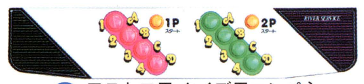
6 アストロ用 麻雀コンパネCR
Astro Mahjong(Bet Type)



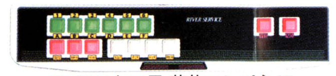
3 アストロマルチパネル AST 1L 7B
Multi Use Panel for Astro Type 1L7B



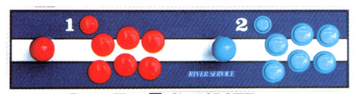
7 アストロ用 花札コンパネAM
Astro Hanafuda(Amuse Type)



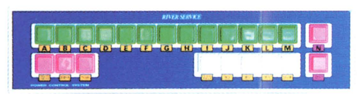
4 アストロ用 クイズ用コンパネ
Astro Quiz Game



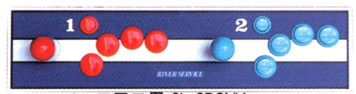
8 アストロ用 花札コンパネCR
Astro Hanafuda(Bet Type)



9 エアロ用 2L 12BSTF
Aero 2L12BSTF



13 エアロ用 麻雀コンパネAM
Aero Mahjong(Amuse Type)



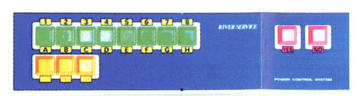
10 エアロ用 2L 8BSNK
Aero 2L 8BSNK



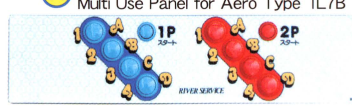
14 エアロ用 麻雀コンパネCR
Aero Mahjong(Bet Type)



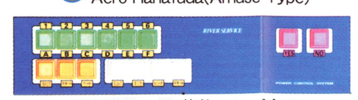
11 エアロマルチパネル ACY1L 7B
Multi Use Panel for Aero Type 1L7B



15 エアロ用 花札コンパネAM
Aero Hanafuda(Amuse Type)



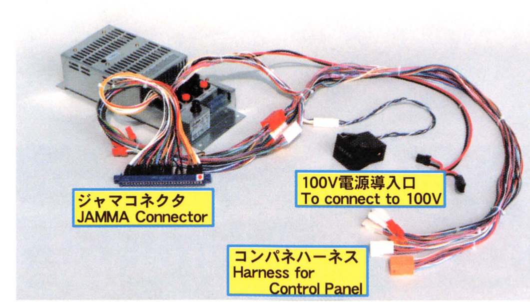
12 エアロ用 クイズ用コンパネ
Aero Quiz Game



16 エアロ用 花札コンパネCR
Aero Hanafuda(Bet Type)



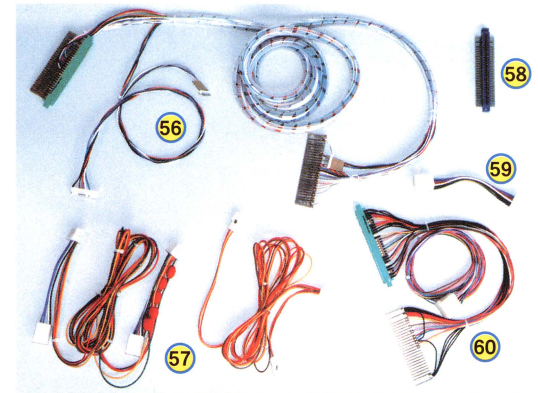
65） コトブキスロットパネル
Kotobuki Slot Panel
66） コトブキ麻雀パネル
Kotobuki Mahjong Panel
67） コトブキ花札パネル
kotobuki Hanafuda Panel
68） コトブキ100円50円メクラ板
Kotobuki Lid for Coin Insert

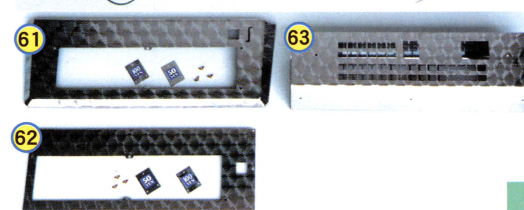


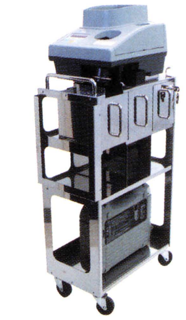
103 バーサスシティ２分割キット
Kit for Indivisual use Versus City cabinet



CS-20タイプ



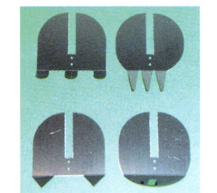




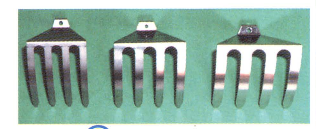
CS-25タイプ

78 集金キャリア
（CS-20タイプ・CS-25タイプ）
Coin Collecting and Counting Carrier
(CS-20Type・CS-25Type)

56） 対戦ハーネス普及タイプ
Harness for Simultaneous Play Between 2 Cabinets
57） バーチャファイター用対戦ハーネス
Simultaneous Play Harness for Vertua Fighter
58） ジャマジャマ変換コネクター
Extention Connector for JAMMA Type
59） アストロ用ノイズガード
Monitor Noise Guard for Astro Type
60） ジャマ麻雀中間ハーネス
Mahjong Harness for JAMMA Type
61） エアロコンパネベース（一体型）
Control Panel Base for Aero Type
62） エアロコンパネベース
Control Panel Base for Aero Type
63） ワールドダービーオッズパネル
Control Panel Cover for World Derby



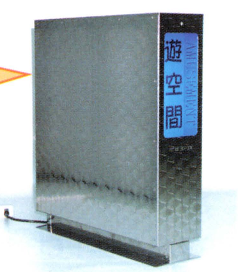
72 UFOキャッチャーツメ
Claws for UFO Catcher



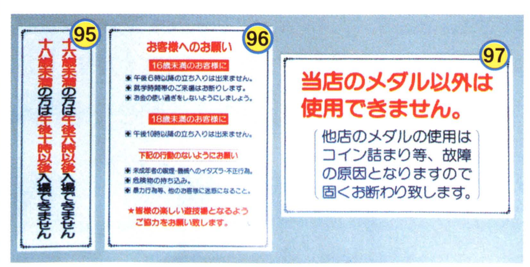
71 スウィートランドツメ
Claws for Sweetland



91 ２人掛イス（ブラスト・アストロ・バーサス）
Bench Sheet for Astro, Versus, Brust Type



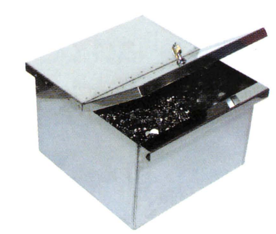
92 サイドBOX
（サービスコンセント付き）
Side Table for Game Machine
(incd: Service Socket)



風営用各種表示板



93 ビンゴパーティ用ドームバンド
Dome Belt for Bingo Party

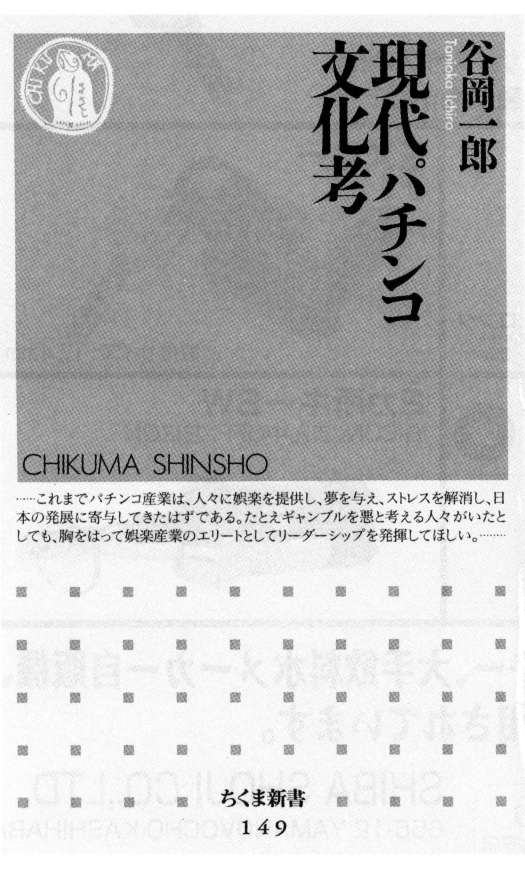


104 店内メダル保管箱
Medal Stock Box (Lockable)

気になる本 その63

『現代パチンコ文化考』

著者　谷岡一郎
発行　筑摩書房
定価　660円（ちくま新書）



ギャンブル好きな日本人

5月、PTAや婦人団体などの反対の中、『サッカーくじ法』が成立した。これで2000年から一口100円、最高1億円のトトカルチョが始まることになる。中央競馬、地方競馬、競輪、競艇、オートレースなど既存の公営競走5種に宝くじ、それにサッカーが加わって日本の合法ギャンブルは7種になるわけである。

これらギャンブルで96年に賭けられた金額の合計は9兆1240億円（97年『レジャー白書』より）。これにサッカーの推定1800億円を加えても、同年のパチンコ貸玉料24兆3660億円（同）の4割にも満たない。

宝くじをギャンブルと思わない人もいるが、一攫千金の魅力のためにくじを買うのだから、これは立派なギャンブルである。またパチンコは法律上ギャンブルとはなっていない。しかし「完全に合法とは言えないが、社会的に換金が認知されている」のだから実質的にこれがギャンブルであることは否みようがない。

そこでパチンコを加えた96年の日本のギャンブル市場規模は33兆円になる。同年のアメリカのギャンブル市場規模（公営競走、一般カジノ、インデ

ィアンカジノ、スポーツブック、宝くじなどの賭け金）が70兆円であり、アメリカの人口が日本の倍以上あることを考慮すると、「日本人は世界で有数のギャンブル好きの国民」とアメリカの学者が考えるのもうなずける。

機械が主流のギャンブル

本書第一章「パチンコと日本人」はこのような概観ののち、次のような見方を開陳する。

一つは、アメリカのカジノ売上60兆円（ギャンブル全体の85%）のうちスロットマシンやポーカービデオなどの機械類による売上が6割を占めること、つまりギャンブル市場全体の5割以上が機械ギャンブルであることである。

同じく日本のパチンコは7割を越すシェアであり、著者は「日本もアメリカも機械によるギャンブルが主流である」との見方を示す。

現代はテクノロジーの時代である。いまや娯楽分野でも先端的なコンピュータ技術が採用されているように、テクノロジーによる、機械による娯楽、つまり機械娯楽はテクノロジーが必然的に生み出した、そして現代のニーズに応える娯楽手段と言えるだろう。とくにギャンブルは娯楽の重要な分野であり、そこで機械が主流であることは、総体としての機械娯楽の地歩の高さ、確かさを保証するものとしてよい。それが私には印象的だ。

もう一つはギャンブルによる客の「負けた」金額の日米比較である。客の「負けた」金額はつまるところギャンブル産業の「収益」にあたる。細かい計算は省く。結論は、「一人あたりの『賭け額』はほとんど同じであるが、『負け額』は日本はアメリカの倍以上であり、これは端的に言って日本国民が搾取されていることを表している」と著者（図表参照）。

なぜそうなったのか。それはアメリカのギャンブル市場は原則的に自由競争だから。カジノや競馬は損益分岐点を下げて競争をし、宝くじにしても各州で客を奪い合い、「日本のように半分以上持っていかれるなどということは起こらない」。

日本のギャンブルにも市場主義が、そしてそれを可能にする規制緩和が、金融、流通など他産業と同じようにほしいということだろうか。

図表　日米ギャンブル実態（賭け額／負け額）**比較**（1996年）

	日　本	アメリカ
人　口	12,600万人	26,400万人
G D P	488兆5,000億円	834兆2,400億円
一人あたり賭け額	26万5,800円	26万6,600円
一人あたり負け額	4万4,900円	2万1,600円
GDPに占める負け額（%）	1.199%	0.685%

（ $1=¥120として計算 ）

おもしろさ分析でスロットも上位に

第二章以下は「パチンコの面白さ」、「産業としてのパチンコ」、「パチンコと法律」、「パチンコの未来」の各章になる。

「パチンコの面白さ」では、社会現象にもなっているパチンコ中毒者発生の原因を、本人の内面的動機と外部的誘因に分け、後者のところでギャンブルゲームのおもしろさを11の要素に分析し点数化している。

①ランクA（大変重要、ランクCの3倍のウエイト）
a.ドキドキ感の持続性
b.攻略感（実力の必要性）
c.スピード（アクション数）
②ランクB（重要、ランクCの2倍のウエイト）
d.ドキドキ感の強さ
e.（一般的）爆発力
f.勝利期待度（期待値）
g.ルールの簡単さ
③ランクC（ある程度重要）
h.対人圧迫感からの自由度
i.オプションの多様性
j.主人公感覚
k.美しさ／上品さ

まな板に載せたのはパチンコ、麻雀、ルーレット、競馬、スロットマシン、各種カードゲーム、ビンゴ、宝くじなど17種。最高得点はパチンコの270点、最下位は宝くじの111点となった。上位6位までが200点以上になりクラップス、麻雀、ルーレット、競馬、そしてスロットマシンの順位である。

パチンコのおもしろさは群を抜いて

いるが、パチンコ以外の機械娯楽であるスロットマシンも「スピード（アクション数）」、「爆発力」、「対人圧迫感からの自由度」、「ルールの簡単さ」で高い得点を得た。

　このような「おもしろさの分析」はギャンブルゲームだけでなく、プライズゲーム、ドライブなど各種シミュレーションゲームなど一般ゲームの検討にも適用できるだろう。たとえ新しいゲームのヒントにはならなくても、ゲームの改良、洗練には役立ちそうである。

ギャンブル非犯罪化のすすめ

　著者は法律、行政管理学、犯罪学を専攻する大阪商業大学教授であり学長。パチンコが関連する風適法や賭博に関する刑法条文について専門的な議論を展開する。「ギャンブルや射幸心は悪い」との考えに反対であり、日本はギャンブルの後進国とする著者の立場は明瞭。

　パチンコのいわゆる三店方式による換金の欺瞞性、その間で消費税が支払われていない問題点、射幸心の恣意的解釈、『貯玉システム』の違法性など、今のパチンコ営業は刑法にも風適法にも違反しているとする。

「なぜ犯罪として事件にならないか。警察が換金その他のシステムに関与しているからに他ならない」。「取り締まる側が取り締まられる側と融合するという事象は、法治国家のあるべき姿ではない」と厳しく批判する。

　これまで法改正に向けた動きが業界、国会議員、警察庁などであったが、うまく進まなかった一番大きな理由は、「どこをどう解釈しようとも、現金または有価証券を景品として供与することは、判例上も法解釈上も刑法一八五条および一八六条の賭博行為にあたるとする法務省関係者の見解」であるらしい。

　そこで著者が提起するのは、ギャンブルの非犯罪化。「ポルノや売（買）春、ギャンブルなどは、自分のお金をどう処分するかという問題にすぎず、具体的な個人の犯罪被害はない。このような『善良な社会風俗』という定義不能の法益以外に被害のない犯罪を『被害者なき犯罪』と呼び、先進国を中心としてこれらを犯罪という定義からはずす方向にある。これを『非犯罪化』の動きという」。

　アメリカはギャンブルを非犯罪化し、市場の自由競争に委ねたことにより、まずマフィアを排除し、しかも大きな税収入を得ることになったのである。

複合化・料金の階層化

　パチンコの産業としての状況に関心をもどそう。厳しい冬の時代にあることはアミューズメント産業と同じである。著者はその理由を4つ挙げる。

①日本国民がパチンコを危険なギャンブルと認識したこと

②ルールが複雑になりすぎ、気軽な娯楽でなくなってきていること

③海外などが時間的に近くなり、海外のカジノなどで遊ぶほうが、優雅で楽しくしかも割安であるとを皆が知り始めたこと

　そして四つ目として最大の理由は90年代初め頃から「客から取れるものをすべて取り尽くしてしまった」ことをあげる。これはCR機の導入を焦るあまり、射幸性の高い機械を推進した警察庁などにも責任がある、と著者は言う。「客を生かさず殺さず育成すべきところ」を全部取ってしまったという表現は露骨すぎると思うが、アミューズメントでも大ヒットそのものがお客の懐を干上がらせることは同じだ。

　パチンコの今後についても、著者は予想や提案をする。

①複合化の波　**公営競走とパチンコ、公営競走と麻雀といった組み合わせ。公営競走と単なるゲームセンターの機械であってもよい。アメリカには多くの成功例がある**

②高齢化社会　**健康という視点が必要。たとえば、パチンコ店は煙たい場所である。煙りを完全にシャットアウトしたフロアやコーナーの設置は今以上に必要**

③階級性　**安い金額から高い金額まで数段階の料金設定をすること。「アメリカでは、ほとんどのカジノにおいて、一番安いスロットマシンは1回5セント、その上は10セント、25セントの機械があり、さらに50セント、1ドル、5ドルといった高額の機械もある。探せば100ドルなどというスロットマシンも存在する、人々は各自のレベルで遊ぶことが可能**

④簡単さ　**手打ちの、またはかっての電動の機械はルールが簡単であった。今のように確率の変化があったり、右打ちをしなくてはならなかったり、攻略本が必要であったりすることはなかった。高齢者をターゲットにするなら簡単さは重要**

　「高齢者に対する配慮のない産業が、永く続くはずがあるものか」と著者は書いている。アミューズメント業者の胸にひびく文字を本書に見出だすことは難しくない。

（宮原　久）

A WIDE RANGING SELECTION OF
SIMULATORS, REDEMPTIONS, KIDDIE RIDES AND GAME PCB'S.
PERFECT RECONDITIONED! QUICK DELIVERY!
ASK FOR STOCK & PRICE LIST BY FAX.

ゲームに関する全て、ご一報下さい!

号外!

大型機・ゲーム基板買取り情報

*トップスケーター
*ハーレーダビッドソン&LAライダーズ
*ウエスタンドリーム
*モトクロスゴー! SD
*ロストワールドDX
*NEWアストロシティー
*デイトナUSA TWIN
*トーキョーウォーズ
*ストリートファイターEX 2
*バーチャストライカー 2
*エスプレイド
*F3 マザーボード
*私立ジャスティス学園
*鉄拳3
*クレジット麻雀 各種
*対戦麻雀 各種

その他、多数

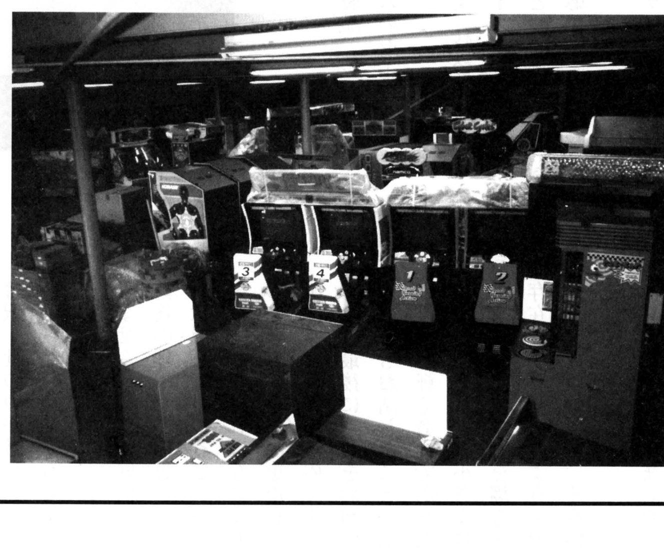


↑上記の商品は数量、納期等、限定ですのでお早めに!

自社トラック便のサポートあり!

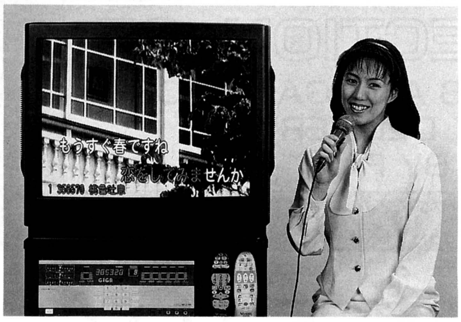


※引取りに関しては自社トラック便および、全国ネットでサポートさせていただきます。
(地域により多少の変更がある場合はご了承願います)
※貴社在庫をFAXしていただければ即値付け、返信させていただきます。
※お取引きは現金にて決済させていただきます。
※このリスト以外の大型機についても同様にお問い合わせ下さい。
※買取り価格は、常に変動している為(値上がりする場合も!)、まずは電話でご一報ください。
※出荷前に鍵・取付金具・マニュアル等のチェックをお願いします。



株式会社 ティー・エム・シージャパン
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F
TEL:0423-28-2322 FAX:0423-28-2301

TMC JAPAN Co., Ltd.
2F., TOMMY BLDG.,2-11-14,
MINAMICHO, KOKUBUNJI-SHI, TOKYO, JAPAN
PHONE:+81 423-28-3266 FAX:+81 423-28-2301
http://www. infotrans. or. jp/~tmcp/
e-mail : tmcp @ infotrans. or. jp



↑通信カラオケ業界で初めてリクエスト曲を音声入力できる「ボイスリクエストシステムVR500」。リコーの音声認識技術を使い、他人が歌唱中でも入力できる。「ワンダーギガ」のオプションで、価格は13万8000円

月刊カラオケfan

Back Stage カラオケバックステージ

業界初の音声入力システム、遂に販売開始！！

○ギガネットワークス株式会社 代表取締役社長 金沢 伸典氏に聞く

―いよいよ業界初のボイスリクエストシステムを発売（4月20日）されますね。まずは開発経緯と狙いをお聞かせ下さい。

金沢　通信カラオケでは、販売店さんが各カラオケ施設へ新譜ソフトを持っていく必要がなくなったのですが、毎日追加される新譜のリスト、いわゆる歌本を持っていく必要がなくなった訳ではなく、それでは結局同じ労力を要していることになります。そこで、私共では、歌本が要らないリクエストシステムの商品化をずっと考えてきました。これまでは、コストや操作性の面から何度も断念しましたが、歌本の必要性を減らせるものなら減らしたいと常に考えており、ワンダーギガの開発に伴って、イージーオペレーションを念頭に置いたリクエストシステムを再度検討してみたのです。

操作をする人にとって何がイージーかというと、それはしゃべることです。私共の親会社リコーには、高いレベルの音声認識技術があります。今回の商品は、その技術を用いて商品化しました。ですから、大げさな言い方をすれば、脱歌本が狙いの商品なのです。

―販売展開は、どのように考えていますか？

金沢　まずは、この商品の使い方をしっかりと伝え、差別化のためのアイテムにして頂きたいと思っています。使い方とは「ハングル語曲は対応しません」とか、「英語は日本語風に発音して下さい」というのもそうですが、認識できる曲数が500曲であることの意味をよく理解して頂きたいということです。普通に考えると、通信カラオケで歌える約1万5000曲の中の500曲では少なく感じるかも知れませんが、常にリクエストの上位500曲に対応しますから、この曲数でほぼ90％のリクエストに応えられるのです。例えばナイト市場では、事前に一度入力しておくことで、常連さんの持ち歌を音声入力対応曲にしておくことができます。そういった使い方、活かし方をPRすることが、商品の販売に繋がるのではないかと考えています。



Profile

昭和12年5月12日生まれ。福島県出身。平成5年4月、ギガネットワークス代表取締役社長に就任。同年10月、同社代表取締役会長に就任。平成8年4月、同社代表取締役社長に就任、現在に至る。

―では、もうひとつの新製品、レジャーホテル向けの集中管理システムのセールスポイントは？

金沢　基本的には経済性です。それ以外にも、この商品ではゲーム機のプレイステーションを利用できたり、リモコンひとつで操作ができたり、また最大50室まで対応できるといった特徴を備えています。

―現在、ワンダーギガ、ナイト市場向けのマークⅡ、レジャーホテルCCTV2システムと商品を揃えていますが、この3つの通信カラオケが御社の3本柱となる訳ですね。

金沢　はい。デイ市場では、カラオケ自体が商売道具ですから、機能を充実させたワンダーギガを、またサービスの一環としてカラオケが必要なナイト市場では、経済性が高く、管理楽曲を充実させたマークⅡを、そしてレジャーホテル向けにはその専用器として集中管理システムを用意し、それぞれのニーズにあった商品を提供していきます。

ナイト市場でも機能重視のカラオケを求めている施設には、ワンダーギガをお薦めします。4月1日より管理楽曲も640曲まで対応できるようになりましたから。

―この時期に新商品を発表し、事業を積極展開する理由は何ですか？

金沢　世の中が厳しいからです。厳しいからといって何もせず、カラオケが売れないままでは、企業として存続できません。現在の経済状況だけが業界低迷の理由だとは思いませんが、どんな状況下であろうと、ある一定の台数を販売しなければなりません。そのために魅力ある商品を用意し、販売に力を注ぐ必要があるのです。

―では、最後に抱負をお願いします。

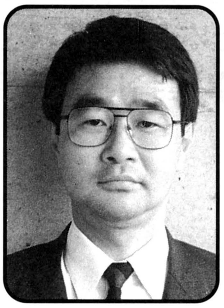
金沢　以前にもお話したことがあると思いますが、キラリと輝く会社でありたいと思います。大相撲に譬えれば、小さな身体でも多彩な技を見せて、上位力士を翻弄する舞の海のような存在ですね。彼のような力士がいるから大相撲は面白いのです。そういう会社でありたいと思います。

―ありがとうございました。

C O L U M N

IDEMコラム

マーケティング



阪南大学
国際観光学科教授
貴多野乃武次

TE^2Dの時代
―携帯用バーチャル・コンピューター

先月号に続き、21世紀の時代を読み解くキーワード〝TE^2D〟について記そう。

最初のTはテクノロジー（Technology）で、先月号では「輸送のテクノロジー」に関して自動車をとりあげた。もうひとつのテクノロジーは「情報・通信のテクノロジー」で「情報・通信のテクノロジー」の本質こそ「分散」にある。ところが、本質は「分散」にあるのだが、実態はそうでなく、携帯電話などの移動通信の例を見てもわかるように、国民の4人に1人が持つようになったからといって、人々が会わずに携帯電話で用をすましているふしはなく、かえって人々が会う機械が増え、忙しくなっているのではないかと思われる。

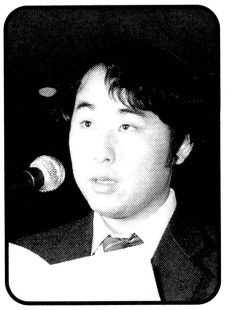
こうした実態は「情報・通信のテクノロジー」の本質とは別の話で、現代社会が「コミュニケーション不全症候群」に陥っていて、いつも誰かとコミュニケーションをとっていないと不安なので、携帯電話のスイッチをいつもオンにしておき、誰かからの連絡を待ち続ける一方、かかってこないと不安にり、こちらから「とりとめのない」ことで次々と電話をかける。だから道を歩いている時も、電車に乗っている時も、便所に入っている時も、携帯電話で「とりとめのない」話を延々と続ける。これは、家に帰れば真っ先にテレビをつけるのと同じで、常にオンの状態でないと「さびしさ」に耐え切れない、いわば「寂しがり症候群」なので「情報・通信のテクノロジー」の本質とは逆に、こうしたテクノロジーを使って「さびしがり屋」を「集客」することができるかもしれない。

このような現代社会の負の状況などにはおかまいなく、女子高生らは携帯電話を遊びのツールとして利用して楽しんでいる。このことで、おもしろいことに気づく。すなわち、情報、通信のメディアは、コンピューターや電話の発達を見ればわかるように、一般的には業務用↓家庭用↓個人用↓個人携帯用と進化するのだが、こうした進化の過程で、本来の使われ方（例えば、コンピューターでは計算、電話では用件を伝える）以外に遊びとして使われる（例えば、コンピューター・ゲームを楽しむ、おしゃべり電話を楽しむ）ようになる。業務用につかわれていたコンピューターが家庭に入ってファミコンに変身し、さらにパソコンでゲームが楽しめ、いまや携帯用の「たまごっち」の時代である。こうしたテクノロジーの進化は「集客」から「分散」を目指すのだが、ここで注意しておかなければならないのは、一方では通信テクノロジーが急速に発達しているので、ネットワーク技術によって「仮想集客」が可能になるということである。

ネットワークによる「仮想集客」が容易になり、そのうえバーチャル・コンピューターを持ち歩いて、一人で楽しむかもしれない。

こんなことも技術的には不可能ではない。さて、どうする。

C O L U M N



ITEMコラム

ビデオゲーム

㈱新声社
ゲーメスト編集長
石井ぜんじ

都市型のゲーム作りによるひずみ

アーケードゲームの種類、ジャンルは普通のビデオゲームに限っても、まだまだかなりのジャンルがある。近年は対戦格闘ゲームのブームによりジャンルの数は少なくなっているが、それでもビデオゲームの中に占める、対戦格闘ゲーム以外の比率は多い。

ゲームセンター経営に限らず、重要なのは客の層が単一でなく、さまざまな層によって重層的に構成されていることである。それによって、時期&ブームによってバラックことなく、安定した経営になると思われる。

そのために、対戦格闘ゲーム以外に、さまざまなジャンルのゲームで安定したヒットをとばす作品が出てきてくれると、ゲームセンター側ではかなり楽になる。だが、そこで問題になってくるのがメーカーサイドのゲームの作り方である。

メーカーとしてゲームを作るのだから、当然インカム重視になる。それは構わないのだが、都心、しかも東京で言うなら渋谷、新宿、池袋など本当に人の集まるところでしか通用しないゲーム作りになりがちだというのは問題だろう。

直営店を持つメーカーは、すべての売り上げをドンブリ勘定した場合、大都心のゲームセンターの売上げが非常に大きくなるので、どうしても大都市ゲーセン中心になりがちであろう。しかし、中小のゲームセンター店で考えた場合、大都市向きのゲームでは割りに合わないことが多い。

大都市以外では、プレイ時間の短さより、何回も、何日もプレイしてくれるかどうかである。すべてのビデオゲームが、いつも人で埋まっていることなどあり得ない。その中で、1回プレイ時間が5分以内、3分以内なんてナンセンスである。いくらインパクトのある画面があったとしても、そんなにプレイ時間が短かったら、何度もやってくれるはずがない。

だが、今までのビデオゲームは常に大都市の、限られたゲームセンターに向けて作られてきた気がする。ロケテストを行なうにしても、大都市のゲームセンターのインカムを計ることがほとんどだろう。相対的な評価はできるかもしれないが、本来はさまざまなタイプのゲームセンターのロケテストの結果をオペレーターに公表していくべきだろうと思う。

大都市中心の考え方から脱却できれば、ゲームのジャンルもインカム効率のよいものだけから、多くのジャンルそれぞれが成り立つように変わっていくはずだ。基板の値段や、大型筐体の値段が高過ぎ、採算がとれないという現状も変わるだろう。大都市中心の考え方を続けてきたひずみが、今になって大きく吹き出しているように思えてならない。

このことは何度も言っているのだが、未だに解決される見通しはあまり見られない。メーカーのトップレベルからの見通しがはかられなければ、ゲームセンターの持つ潜在的パワーは見過ごされたまま、どんどん衰退していってしまうだろう。業態をもうかる方向へ変化させるのではなく、ゲームセンターをもうかるべくしてもうかる方向へと導くようなゲーム作りをしていって欲しい。

C O L U M N



ITEMコラム

ショッピングセンター

流通評論家

髙田保治

苦情の〝高度化〟を目指せ

かなり以前のことになるが、日本百貨店協会が「百貨店における苦情受付実態調査」なるものを実施したことがあった。全国の加盟百貨店125店に寄せられる顧客からの苦情を集計分析し、苦情の実体に迫ろうとする試みであった。

それによると一年間に寄せられた苦情は2万5181件であったが、一番多かったのは「商品に関するもの」。品質、縫製、値段と多岐にわたっての苦情であった。

そして次に多かったのが「サービスに関する苦情」で、38％にあたる9569件にのぼった。

百貨店への苦情のほとんどが「商品」と「サービス」にあったわけで、これすなわち、消費者が百貨店に「何を」期待しているかが窺える〝数字〟であったわけだ。

ところで、この「サービス」についても内容は多岐にわたったが、一番多かったのが「販売員のマナーにかかわるもの」で35・2％を占めた。ついで「配送に関するもの」「商品知識や技能にかかわるもの」「設備や環境にかかわるもの」などが多かったが、どこの百貨店も「サービスの初歩」がなかなか出来ていないことを示す〝結果〟だったのである。

そして、今、このような調査を実施しても出てくる数字はほぼ同じものになるだろう。いや、「サービス」についてのパーセンテージはもっとあがっているかもしれない。方々で「接客マナーの悪さ」が指摘されている昨今の百貨店だからである。

しかし、今、「サービスの徹底」「サービスの強化」は百貨店が取り組む最優先テーマになっている。〝売れない時代〟を乗り切るには「サービス」しかないからだ。そのため、多くの百貨店が再び全社的なサービスキャンペーンやサービス向上運動への取組みを強化している。

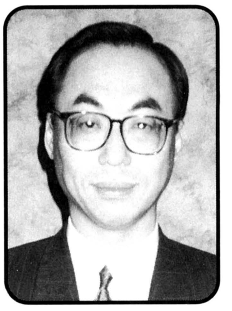
全社的な「サービス向上運動」をスタートさせたある都心店の担当者は「その第一歩として接客サービスの向上から取組んだ」と語っていたが、その理由として「どこの百貨店も扱い商品は同じ。差別化できるのは接客サービスしかない」「異業態間の競争が激化しているなかで接客販売は業態の優位性をアピールすることにつながる」「苦情の内容を調べてみると、表面上は商品、配送などの問題であっても、販売員の気働き、受け答えのまずさに起因するものが多い。誠意ある接客が出来たなら、まだまだ自店ファンの増大を図る余地がある」と説明している。そして「社員があたりまえに実行できる風土をつくりあげ、顧客からの苦情がない百貨店にしていきたい」と意気込むのである。

まことに頼もしいかぎりだが、しかし「苦情が多い」ことにあまり悔む必要はないだろう。顧客がサービスを期待していない店舗に苦情などは持ち込まない。店への期待が大きいから苦情も多いかもしれないのである。苦情が少なくなったと思ったら、入店客数も減っていた＝お客が見限っていた、というのでは笑い話にもならない。だからといって初歩的苦情がいつまでも寄せられている店舗や売場からはお客は遠のく。苦情を〝高度化〟させなければなるまい。

C O L U M N

ITEMコラム

アミューズメントビジネス



アミューズ・コンサルタント
代表
鈴木聖司

プライズゲーム用景品の変化

　昨年桜の咲く頃より上向いたアミューズメント施設売上げ、今年も春になれば、また上昇するのではないかと言う一縷の希望もあったが、今年は初夏を思わせる暖かい春になっても、一向に回復の兆しが見えない。『まあ、それだけ景気が悪いんだからしょうがない』と言ってはいられない状態に陥っているメーカーやオペレーターが殆どなのが、アミューズメント業界の現状ではなかろうか。

　昨年4月～8月度までわりと好調だったアミューズメント施設売上げを、ジャンル別に分析してみると、その大きな要因にプライズゲーム売上げの大幅なアップがあった。その売上げアップに大きく貢献したのが、キティちゃんやポケモンと言った久しぶりに大ヒットとしたビックキャラクターで、その恩恵をアミューズメント業界も大いにこうむった。

　ところが、秋風が吹き始めた9月頃から、これらキャラクターの人気低下と金融不安による経営状況の悪化が相俟って、プライズゲーム売上げが降下し、アミューズメント施設全体の売上げも落ち込み現在に至っている。

　その後、アミューズメント業界の景品メーカー各社も、キティちゃんやポケモンに代わるキャラクター景品を模索しているが、どうも最近の景品の傾向を見ると、フィギュア人形やそれに類するような景品に偏り過ぎていて、本来、年令・性別を問わない幅広い客層のはずのプライズゲームの対象客層が、10代後半～20代の男性客層に限定されるきらいが出てきている。その影響か今年に入ってアミューズメント施設現場でよく見かけるのは、乳母車を引いたお母さんや10代～20代の女性客が、クレーンゲームマシンに入っている景品を見て、一回もプレイせず立ち去る光景である。

　現況、アミューズメント施設から女性客が減少しているのはデータ上で見ても明らかで、前年比約20％マイナスである。女性客の減少はただ単に女性客にとどまらず、それと同人数の男性客も減少（例えば、女性客が1日平均１００人減少した場合、施設全体では約２００人の客人数が減少した事になる）しているという事で、アミューズメント施設現場にとっては実に深刻な問題であり、かと言って他のジャンルのマシンを見渡しても、相変わらずこれといったヒット商品はなく、プライズゲーム用景品の変化の影響が、施設現場を直撃しているのが現状である。

　B社を中心とした景品メーカー各社には、現状の施設現場の状況をよくよく鑑み、女性客やファミリー客対象の景品の早急なる開発を切望したいものであるが、オペレーター及び施設の店長さんも、従来の景品メーカーの景品に１００％依存する営業姿勢から、SC・スーパーのMD（マーチャンダイザー）的な感覚で、非売品・既製品に捉われず、世の中の動向と嗜好の変化を注視しながら、自分の施設で使用するプライズゲーム用景品を、慎重にチョイスする目が必要になってきている。

ITEMコラム

レジャー



(財)余暇開発センター
研究主幹
白石嘉宏

身のまわり文化の時代

このところの円安、株安で巷はどうも活気がないようです。5月の連休もやはりパッとしたところがなく、海外旅行を始め出費の大きなものは全て軒並ダウンとのことでした。景気の善し悪しにより当然人々の使うお金、行動は左右されるでしょうが、そういう景気の問題と直接結びつけない方が良いと思える兆しもあります。それは大型の消費の華であるクルマの世界に見られます。

バブルの頃、人々は大排気量高馬力の高級乗用車を買い求めました。シーマ、セルシオなどという車が良く売れました。オヤジ連中がこういう車を買ったあと次に今度は若者を中心に4駆の車が売れだしました。がっちりしていて、たくましく、強そうで、そして何より砂地でも野原でも雪道でも走ることが出来るというものです。超合金のロボットアニメを見て育った世代には現実の世界でのオモチャとして映ったことでしょう。

オヤジの買った高級車はもともと価格が高いということは良く知っていましたが、税金、保険、燃費もバカになりません。チョットバンパーをこすってもすぐウン十万円かかります。一方、若者の買った4駆は見てくれはいいのですが、実際よごれる所を走れば洗車しなければなりません。洗車機を通る車はいいのですが、通らないものは真冬の寒い時でも自分で手洗いしなければなりません。音の割りにスピードが出ません。どんなところでも走れる車なのですが逆に街中の取りまわしは決して良い訳ではありません。

こういう経験を経、また長引く不況の中で人々は、分相応とか肩のこらない普通の生活というものが良いということに気がついてきたのではないでしょうか。

昨年、発売以来デミオという車は売れ続けています。マツダはこの車のおかげで利益を出すことが出来ました。日産も急いでキューブという車を発表しました。こちらも発売と同時に予約が殺到、納品が間に合わないとうれしい悲鳴を上げています。さらに続いて今度はホンダがキャパという車を4月に発表しました。これらの車は皆小型で排気量が小さく、税も安いという経済的な理由もありますが、普段着的なイメージがあります。大型高級車がフォーマルウェア、4駆がカジュアルウェアとすれば今度は普段着といったところでしょう。そしてスポーツウェアの方も一時人気の落ちていたジャージーがこのところ大変な人気なのです。同じようなことはガーデニングということで庭づくりも大変な人気です。身近かなもの身近かな所を背伸びせず等身大でデザインしてゆくという動きが本格化してきたように思えます。

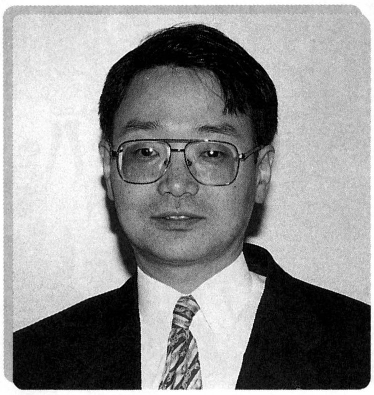
遠くのものにあこがれた時代、あこがれのものを手に入れ経験した時代から、たまたま不況ということがきっかけになったのかも知れませんが今度は日常の生活をきれいにしてゆく、快適にしてゆくという時代に移り始めたようです。高齢化とも併せ、この動きはこれからも続くと思います。

どうやら次の時代に入った、と思った方が良いように思います。

海の向こうの自社製品
～海外営業窓口から世界のオペレーターへ

Vol.2
㈱エス・エヌ・ケイ

2年前の11月、第1回「アジア・アミューズメントマシンショー」が香港で開催された時、エス・エヌ・ケイ社のブースには対戦格闘ゲーム目当ての現地プレイヤーが押し寄せた。この時、若いゲームファンの興奮したプレイ振りや、ゲームキャラへの憧れから溢れ出る熱気に、関係者は現地での「ネオジオ」人気を強く感じたことであろう。同社は昨年度より「アジア・ライブツアー」と呼ばれる独自の海外プロモーションを開始、現在自社製品の更なる知名度アップに全力を注いでいる。今回は同社海外本部・小林達也課長に海外での事業展開についてお話をうかがった。



㈱エス・エヌ・ケイ／海外本部
小林達也 課長
Tatsuya Kobayashi／Manager international Department of SNK Corporation
87年入社。入社時点から現在まで約10年以上を海外本部で活躍。初期タイプ基板の販売から現在の「ネオジオ」までと、海外での取り引き製品数、ビジネス経験は豊かで、現在海外でのシェア拡大に世界全域を網羅すべく販売ルートの構築・開拓に力を注ぐ

※同コーナーはJapan Amusement Monthly(英文版コインジャーナル)へ掲載するページを日本語で掲載したものであり、内容は海外オペレーター等のAM関係者に向けたものです。

「アジア・ライブツアー」、5カ国5都市を4カ月で縦断。現地ユーザーの熱い歓待

Q：同コーナーのタイトルである「海の向こうの～」と聞いてどの自社製品を思い浮かべますか？

ずばり「ネオジオ」という（システムの）販売スタイルですね。御存じの通りこれはネオジオのソフトとハードをセットとした販売方法です。

Q：タイトル名でいくと現在海外への販売に力を入れているのは何ですか？

ビデオゲームでは94年から始まった「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）」シリーズですね。「KOF97」に関しては発売開始から時間が経っているにも拘わらず未だに引き合いが続いているといった状況です。

Q：昨年度から御社が開始している「アジア・ライブツアー」についてお話し頂けますか？

「アジア・ライブツアー」はツアー形式の海外プライベートショーです。昨年度の第2回「アジア・アミューズメントマシンショー」開催直前までの4カ月間（7月～10月後半）、アジアの5カ国・5都市を巡回、毎月1回のペースで実施しました。

Q：5カ国・5都市とは何処になりますか？

ソウル（韓国）、香港（中国）、上海（中国）、ジャカルタ（インドネシア）とシンガポール（シンガポール）です。これら全ての都市でのプログラムを終了させた後、ツアーの延長且つ締めくくりとして第2回「アジア・アミューズメントマシンショー」へ参加したことになりますね。ですからシンガポールでは「アジア・ライブ～」と、「アジア・アミューズメントマシンショー」をそれぞれ開催したことになります。



↑中国・香港（97年7月27日）



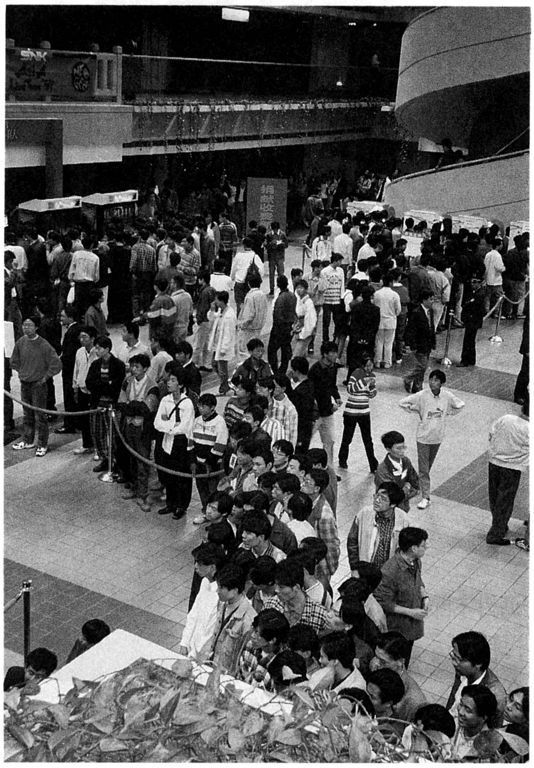
↑韓国・ソウルでの「アジア・ライブツアー」（97年7月19日）

Q：かなりのハイペースで国から国へと移動したのですね？

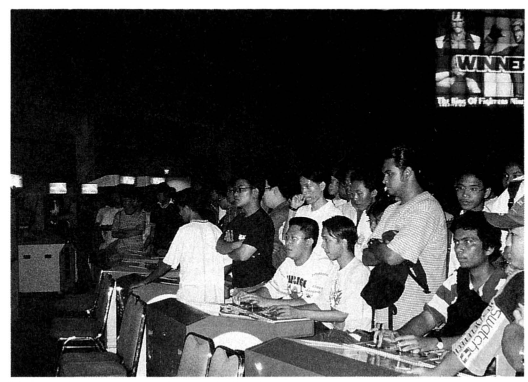
はい。1カ月間に1カ国（1都市）ずつを5カ国（5都市）のペースで続けるとなると、これら全ての都市で同じゲーム器材を使い回していくことになりますよね。我々はこれらにより生じる、輸送、搬入、開梱、再梱包、搬入等を効率化させるため、器材を始めから2セット用意、それらをAチームとBチームに分け、互い違いに各都市を南下させたのです。

Q：「アジア・ライブツアー」はSNKというブランドネームの普及や製品プロモーションが目的ですね？

はい。アジア市場（中国、インドネシア、台湾）ではどの様な顧客層・プレイヤー層が対象になるのかをより深く探り、研究するための「ライブツアー」であります。



中国・上海(97年11月2日)



インドネシア・ジャカルタ(97年10月4日)

Q：今年度も実施なさるとうかがいましたが？

ええそうです。まだ開催国（地）は正式に決定しておりませんが、3箇所を予定しております。今までの対戦格闘路線に加え、他ジャンルの製品も加えラインナップさせるつもりです。ツアーは夏頃にスタートさせたいと考えています。

Q：ツアーで発表する新製品の準備などはどうでしょうか？

前年度はちょうど「KOF97」の発売時期と重ねたこともあり、開催のタイミングは非常に良いものでした。今回もツアーとタイミングを合わせ、「KOF98」や新筐体等を発表する予定です。開発状況の進み具合もありますが、要するにツアーの途中でも随時一番新しい製品を持っていく、という形には成るでしょう。また今回は前年度の良かった点、悪かった点を十分研究しており準備期間も長いので、後日開催地の数を増やすという可能性もあります。

Q：ではアジア市場について何かコメントを頂けますか？

現状の、特に東南アジアの経済状況を見ますと、今まで急速な右肩上がりだったのが今度は突然下がってきた、といった様子ですね。ですが同地域に於ける我々の販売実績は現経済状況に比例して下降しているということはないのです。まだまだ強気の市場でいける考えております。

Q：それは「アミューズメント産業であるから比例して下降しない」ということも理由の一つにあるのでしょうか？

アミューズメント産業であるからとは言えません。我々に関する限り「ネオジオ」が、物理的に考えても機動力のある製品（流通させ易い製品）で、リーズナブルな価格であるにも拘わらず高インカムを引き出して来た、という信用があるためでしょう。またそういったことが同地域に於ける不況下のもとでも、逆に、追い風にとなり販売が伸びているのではないかとも感じています。

見込まれる「ネオ・プリント」の海外需要。現地法人による手厚い製品ケア体制

Q：昨年、シンガポールでの「アジア・アミューズメントマシンショー」では現地での「ネオ・プリント」の活躍ぶりが報告されていましたが。

はい。現地法人もあり十分な製品ケアも出来ているため「ネオプリント」に対する信頼は勝ち取っていると言えます。今年度もソフトを入れ替えることで高いインカムをキープしている様子です。御存知の通りシンガポールは小さな市場なので、ここでは一定レベルのインカムをキープさせつつ、同地域を中心とした周辺の商圏を広く開拓して行くつもりです。



海の向こうの自社製品
海外営業窓口から世界のオペレーターへ～

Q：「ネオ・プリント」の海外需要を多く見込んでいるのですね？

もちろんです。去年から「ネオ・～」の海外市場参入及びプロモーションをスタートさせました。中国に関しては特に「ネオ・～」だけのプライベートショーを3箇所で予定しています。これは「アジア・ライブツアー」とは別ものですが。

Q：「ネオ・～」が最初に海外で設置されたのはいつですか？

アジアでは2年前の10月位ですね。国内販売開始から約2～3ケ月のズレで販売をスタートさせました。現在北はマレーシアから南はオーストラリアまで、350台以上が設置されています。

「ネオジオ」システムの独自性、海外でのシェア拡大に拍車

Q：お話を「ネオジオ」に戻しますが、「ネオジオ」筐体の現地生産に伴うシェアの拡大はどうでしょうか？

「ネオジオ」という「システム」の在り方、コンセプトの話に戻りますが、「何が大切か？ 究極はソフト（だけ）だ」となれば、「ではそちらで筐体を作って下さい。こちらからはコンパクトな心臓部分、つまりソフトのみを提供します」となったわけです。こういったところが俄然認められシェアが拡大できた。で、100％中国製の、より現地市場に適した筐体に、絶え間なく我々のソフトが入っていく。中国では、月産で5000台とか1万台という、信じられない数量の商品が流れる場合も在るわけです。因にインドネシアでも（パートナー会社による）現地での筐体組み立てを開始しています。またヨーロッパでもこちらから心臓部分のソフトを供給し、現地で「側」に当たる部分を組み立てる状態が整いました。プリント機などに関しては現在組み立てOKの状態ですね。しかし同地域の場合、CE（Conformite Europeenne＝欧州連合加盟国への輸出に必要な品質基準）を取得しなければ製品を上手く流通させることができない。このCEは日本からよりも現地で取得したほうが比較的楽で、これがあれば現地での組み立てコストもかなり安く押さえることも出来ると見込んでいます。

Q：現地の規格にパスするというメーカーとしての義務感・責任感がうかがえますね？

規格や法律等に精通しておらず、また製品がそれらをパスしていない。こういった無責任なビジネス・スタイルを行なうことは不可です。全てはメーカーの責任になるのですから。例えば新しい製品コンセプトでも、特許も何も関係無い、安全規格等もクリアしていないのでは、より質の高い現地パートナーも安心して協力してくれません。規格等、こちらで対応できる事柄はこちらできちんと処理し、現地パートナーが対応すべきことは現地できちんと詰めて頂く、こういったパートナーシップの在り方ですね。

Q：まず世界の状況を考え、そこから始める製品開発・販売は簡単ではありませんね？

どの様な製品を作るメーカーの場合でもそうだとは思います。日本で全て発案・企画・開発・製造し、そのまま外へ出せたら簡単でしょうが。とにかく単に人件費などのコストが安いから現地生産の方が良いのだ、といった段階は過ぎ、今では規格や法律であるとか、法的なものに製品の開発・販売をいかに迅速に対応させるか？また製品が安全かどうか？により注意しています。

次の市場は？



Q：今後重要になるかも知れない市場は？

以前、ベトナムやインドネシア、そして中国への参入は困難だと考えていました。アミューズメント自体がということです。しかし実際数量的なベースで考えるとこういった国々が一番伸びています。こういった事実もあるため、現時点で困難であると思われる国でも否定はせず、むしろ肯定的に潜在市場があるのではと着目するのです。

Q：そのためにはいつでも様々な変化に対応できる形態を維持しているのですね？

哨戒ポストを網羅させているといった感じですか。「燻っている地域のどこが燃え上がっても何処からでも行ける」といった形を維持しているわけです。またここ数年間で世界9箇所での現地法人やその他海外支店の設立等も迅速に済ませ、今では腰を落ち着けた顧客対応を実践しています。ですが言いたいのは「ただ地理的に市場に近い」という単純な理由による客付き合いではなく、常時最適の場所から最適のタイミングで顧客・市場に対処するということ、またはそういった感覚が重要なのでしょう。

Q：今までのビジネス経験の中で特に嬉しかったこと、感激したことなどをお聞かせ願えますか？

単に数字的な売上げではなく、どれだけ多く現地ロケをSNK色に染めたか。それをビジュアルで（目で見て）感じた時が一番嬉しいですね。数多く他社製品が混在している状態を切りくずし、我々の色に染めていくと言いますか。要するに現地の皆様にSNKのロゴに対する認識ができている、つまり「ビデオゲーム＝SNK」だという雰囲気が確認できた時です。「次はどんな製品が出るのですか」と頼りにされた時も嬉しいものです。

Q：最後の質問ですが、全社レベルで見て海外本部の位置付けはどの様なものですか？

当然、「海外本部＝日本以外の全世界市場」で任されております。今後もどれだけ世界をSNKの色に染めることができるか？という期待を大きく受け止めて行きますよ。

海外情報

OVERSEAS INFORMATION

June 6 1998



AM新法案、今年後半にも法律化の見込み 台湾

先頃AWPマシン（=払い出し金額上限付きゲーム機／プライズ機）及びその運営法に関する新法案が、台湾国会下院内で幾つかの段階を通過した。現在同案は上院へ移される段階であるが、これといった障害もないことから今年後半にも法律化されることが見込まれている。

英国アミューズメント業界誌のインターゲーム誌が解釈するところによると、同法案ではカジノや通常のストリート・ロケにAWPマシンの設置を許可すると規定されているのこと。具体的にどういったタイプのロケーションでペイアウトマシン（金銭を払い出すマシン）の設置許可が下るかは明確でないが、同誌は、最大ペイアウト金額がNT2000（=US$70）となり、これらが適用される分野にはパチンコも含まれているという。

ある関係者はAWPタイプのゲーム機がゲームセンターのみに設置された場合、約30000台~50000台の市場規模になるだろうと推測している。またバーや他のストリートロケーションでの設置のみが認められるのであれば、市場規模は約20000台位にはなるだろうとも推測している。

現行規制の改訂及びAWP市場監視組織の必要性 イタリア

イタリアのゲーム業界では違法ゲーム機などによる市場の混乱が続いているが、この状況は95年から施行されている現在の規制が改正されない限り、その解決が困難であるということが関係者の間ではほぼ一致した意見となっている。

同国では今春早々、警察によりバリ地区周辺のストリートロケーションで1000台以上にも及ぶ違法ゲーム機が押収されている。トレード協会のシンダウト（Sindaut）によると、こういった状況は新規制が施行されるまでは続くとのこと。シンダウトと親密な関係を持つパウロ・ギアネッタ（Paolo Giaretta）上院議員は、政府に対し新案の承認をプッシュすると共に、ゲーム機の使用許可（認可証）を監視する部門を設けることも強く推進している。同氏は新案の主文（本文）が英国のゲーミング評議会（Gaming Board）の様な、AWP市場の合法性を監視する組織の存在が明記されることを期待している。

アルコール販売施設に最高2台までのAWPマシン設置許可 オランダ

オランダ国会は4月中旬、同国AWPマシン市場の秩序化に関して討議、「2 VAST proposal」と呼ばれる改正・修正条項を通過させた。

同案には全ての「ハイ・スレショールド（=敷居の高いという意味）」ロケーションには最高2台までのAWPマシンの設置を許可するという事が記されている。「ハイ・スレショールド」ロケーションとは通常パブやバー等、子供（未成年）が入場できない施設のことを意味するが、国会はこの定義付けを各地方自治体の手に委ねている。このため今後、パブやバーに於いて最高2台までのゲーム機設置が余儀無くされるとはいえ、各地方自治体の「ハイ・スレショールド」ロケーショ

ンに対する定義付けがどう成されるかに対し、（地方）オペレーターは納得のいくまで設置台数規定に対するキャンペーンを続けると予想される。

WMS社、ミッドウェイを分離新設　アメリカ

ゲーム機及びピンボールゲーム等の開発・製造販売を手掛ける米国のWMS社（ウイリアムス／バーリー／ミッドウェイ社の親会社）は、先頃、ミッドウェイ（ブランド）を分離、新部門として設立させた。これらの動きはWMS社業務用ゲーム機部門のリストラ化・効率化の一環として行なわれた。これによりミッドウェイ・ゲームズ社は今年3月31日から独立した企業体となり、WMS社とは異なった独自の動きを取っている。ミッドウェイ・ゲームズ社は今後、自社ブランド名（＝ミッドウェイ）とバーリーのブランドネームの下で引き続きビデオゲーム及びピンボールマシンを製造する。

組織としては、ニール・ニカストロ（Ｎｅａｌ　Ｎｉｃａｓｔｒｏ）氏がWMS社社長、チーフ・エグゼクティブ・オフィサーとチーフ・オペレーティング・オフィサーを辞任し、ミッドウェイ社の社長、CEO及びCOOとして就任する予定。尚、ミッドウェイ・ゲームズ社は分離独立による顧客への悪影響はないと強調している。

トムソン・エンターテインメント社、アジアで過去最大のオーダーを受注　台湾

英国トムソン・エンターテインメント社は、同社製シミュレーター「ヴェンチュラーS２」に対しアジア地域では過去最大オーダーを台湾から受注した。購入先は台湾のアミューズメント施設運営会社であるバーチャルシティエンターテインメント・コーポレーションで、同社は4機（4台）の「ヴェンチュラーS２」を購入、同社AM施設のVR部門拡大に力を入れ始めている。

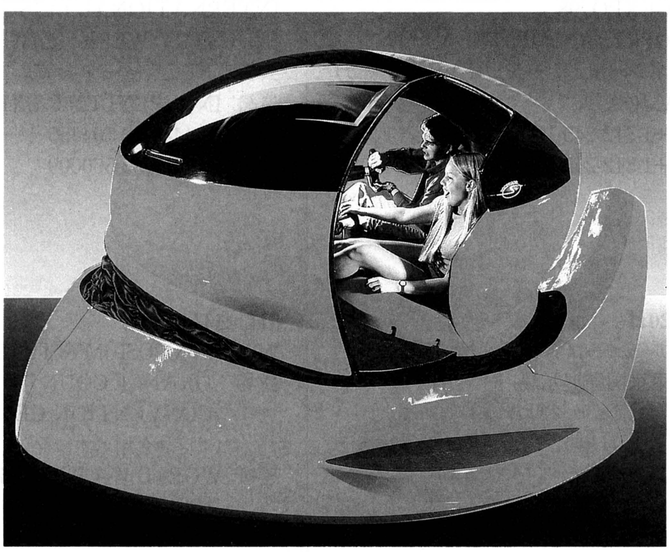
「ヴェンチュラーS２」は、1人／2人用。ハンドルとジョイスティックを使用し、戦闘機を操作、様々な兵器・武器を駆使して仮想現実の中を進んで行くというシミュレーター。

これらシミュレーションシステムは桓春（台北の南約400km）にあるバーチャル・シティ社運営の大型ハイテク・アミューズメント施設「スペースポート9」内へ設置される予定。

前述したが、同シミュレーターに関するアジアからのオーダーは今回が最大規模。アジア・大平洋地域セールス・ディレクターであるピーター・ウォレス（Ｐｅｔｅｒ　Ｗａｌｅｓ）氏は「『ヴェンチュラーS２』はアジア市場へのエントリー仕様としてリーズナブルな価格設定が施されており、今後も同地域からの引き合いは増えるはず」と語っている。

トムソン・エンターテインメント社は本拠地のイギリスを始め、フランスと米国にも拠点を持つ。「ヴェンチュラーS２」に関するお問い合わせは左記まで：

トムソン・エンターテインメントコーポレーション
Gatwick Road, Crawley
West Sussex RH10 2RL
UNITED KINGDOM（英国）



「ヴェンチュラーS２」

ゲーム機のギャンブル性を弱める新法案が承認、99年12月31日に施行が決定　ノルウェー

ノルウェーでは先頃、AWPマシンのゲーム性（ギャンブル性）を弱めるという新提案・規定が国会で承認され、1999年12月31日に施行される運びとなった。同提案・規定は4月8日、同国AWP業界に20日間の返答期間をもって提出されている。

業界側から予想される懸念は如何に政府が業界を統治・監視するかという規定に関して。ある関係者は、もし業界側が新ガイドライン（規定）の一つでも実行するならば、残る全てのガイドラインにも従わなければならなくなるだろうと懸念している。政府はギャンブル性の高いゲーム機を市場から排除する考えであるが、新提案の細部に関しては未だ公表されていない。

WORLD EVENT CALENDER

ワールドイベントカレンダー

September

9月

8日～10日
SALTEX '98
会場：ROYAL WINDSOR RACECOURSE（英国）
連絡: INDEPENDENT EXHIBITIONS
TEL：+44-1932-564455
FAX：+44-1932-560009

13日～15日
PUB & BAR '98
会場：OLYMPIA（ロンドン・英国）
連絡: QUANTUM EXHIBITIONS
TEL：+44-181-565-4200
FAX：+44-181-565-4480

17日～19日
AMOA EXPO '98
会場：OPRYLAND HOTEL（テネシー州／ナッシュビル・アメリカ）
連絡: AMOA
TEL：+1-312-245-1021
FAX：+1-312-245-1085

17日～20日
第36回アミューズメント・マシンショー
会場：東京国際展示場（東京ビッグサイト）
連絡:（社）日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）
TEL：+03-3438-2363
FAX：+03-5472-7115

23日～25日
WORLD GAMING CONGRESS AND EXPO
会場：LAS VEGAS CONVENTION CENTRE（ラスベガス・アメリカ）
連絡: GAMING & WAGERING BUSINESS
TEL：+1-212-594-4120
FAX：+1-212-714-0514

23日～25日
AMUSEMENT PARK CHINA '98
会場：SHANGHAI MART（上海・中華人民共和国）
連絡: REED EXHIBITIONS LTD.
TEL：+852-2965-1620
FAX：+852-2824-0178

October

10月

6日～8日
INTERNATIONAL LEISURE INDUSTRY WEEK（LIW'98）
会場：NEC（バーミンガム・英国）
連絡: INDEPENDENT EXHIBITIONS
TEL：+44-1932-564455
FAX：+44-1932-560009

6日～11日
WWA SYMPOSIUM & TRADE SHOW '98
会場：ORANGE COUNTY CONVENTION CENTER（フロリダ州／オーランド・アメリカ）
連絡: WORLD WATER PARK ASSOCIATION (WWA)
TEL：+1-913-599-0300
FAX：+1-913-599-0520

13日～16日
WATER AMUSEMENT EXPO'98
会場：DALIAN XINGHAI CONVENTION & EXHIBITION CENTRE（中国）
連絡: BUSINESS INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.
TEL：+852-2865-2633
FAX：+852-2866-1770

15日～17日
1998 FUN EXPO
会場：ORANGE COUNTY CONVENTION CENTER（フロリダ州／オーランド・アメリカ）
連絡: REED EXHIBITION COMPANIES
TEL：+1-203-840-5606
FAX：+1-203-840-9606

15日～17日
4TH INTERNATIONAL AMUSEMENT EXPO（IAE）
会場：SHERATON BUENOS AIRES HOTEL AND TOWERS（アルゼンチン）
連絡: MONOGRAFIE
TEL&FAX：+51-1-322-7039

21日～24日
PARK SHOW '98
会場：RIMINI TRADE FAIR CENTRE（イタリア）
連絡: RIMINI TRADE FAIR
TEL：+39-541-711711
FAX：+39-541-786686

1 9 9 8

June

6月

10日～11日
GAMING FOR AFRICA
会場：GALLAGHER ESTATES
(ヨハネスバーグ・南アフリカ共和国)
連絡: GAMING FOR AFRICA
TEL：+22-11-704-3147
FAX：+22-11-704-1616

18日～20日
EXPO DIVERSIONES'98
会場：GUADALAJARA
(グアダラハラ・メキシコ)
連絡: AIFAD
TEL：+52-614-3015
FAX：+52-614-1483

22日～24日
ASIA PACIFIC CASINOS & GAMING CONFERENCE 1998
会場：HONG KONG CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
(香港・中華人民共和国)
連絡: AIC EXHIBITIONS
TEL：+65-222-8550
FAX：+65-224-6328

24日～27日
EXPO SHOW '98/ CASINO '98
会場：LENEXPO CENTER
(セントピーターズバーグ・ロシア)
連絡: GERRT JSC
TEL&FAX：+7-812-325-6245

30日～7月2日
TiLE'98
会場：PALAIS DE CONGRÈS
(ストラスバーグ・フランス)
連絡: ANDRICH INTERNATIONAL
TEL：+44-1985-846181
FAX：+44-1985-846163

Jury

7月

23日～25日
SALEX'98
会場：MART CENTER
(サンパウロ・ブラジル)
連絡: GAMES NEWS
TEL：+55-11-261-3271
FAX：+55-11-212-6126

27日～30日
CHINA AMUSEMENT EXPO '98
会場：BEIJING EXHIBITION CENTRE
(北京・中華人民共和国)
連絡: BUSINESS & INDUSTRIAL TRADE FAIRS LTD.,
TEL：+852-2865-2633
FAX：+852-2866-1770

August

8月

14日～17日
TAMA GTI EXPO '98
会場：TAIPEI WORLD TRADE CENTRE
(台北・台湾)
連絡: HAW TIAN CO. LTD.,
TEL：+886-2-2760-7407
FAX：+886-2-2762-3873

18日～22日
LWA（LEISURE WEEK IN ASIA）
会場：MALAYSIA INTERNATIONAL EXHIBITION AND SHOWROOM (MINES)（マレーシア）
連絡: EXPOAGE INTERNATIONAL SDN BHD,
TEL：+60-3-635-5535
FAX：+60-3-635-3231

23日～25日
AUSTRALASIAN GAMING EXPO '98
会場：SYDNEY CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
(シドニー・オーストラリア)
連絡: EXHIBITION MANAGEMENT PTY LTD.,
TEL：+61-3-9646-4404
FAX：+61-3-9646-1828

25日～28日
ASIA AMUSEMENT AND INTERNATIONAL THEME PARKS EXPO
会場：SINGAPORE INTERNATIONAL CONVENTION & EXHIBITION CENTRE
(サンテックシティ・シンガポール)
連絡: AIC CONFERENCE
TEL：+65-222-8550
FAX：+65-224-6328

AM業界催事録 JUNE 1998 6

AM業界関係各社

4月

▼17日……▽ヒューマン㈱、1998年度ヒューマンクリエイティブスクール入学式を挙行

▼21～22日……▽㈱タカラアミューズメント、新製品内覧会を開催（本社）

▼24日……▽㈱トーワジャパン、「ストリートスナップ」体験会を開催（於：東京ヒルトンホテル）

▼30日……▽㈱ナムコ、コードマスターズ社（英国）および㈱アリカと「システム12」を使用した業務提携を発表

▼30日……▽セガ社、ベトナム初のAM施設「セガワールド オブ ハノイ」をオープン

5月

▼2日……▽㈱シグマ、「ホワット イフ?」の携帯ミニゲームを発売開始

AM業界関係団体

4月

▼13日……▽秋田県協会、総会を開催、今野創氏を新会長に選出

▼20日……▽千葉県協会、平成9年度通常総会を開催

▼20日……▽京都府協会、第16回総会を開催

▼21～22日……▽東京都協会、情報交換懇親会を開催（静岡・伊豆）

▼22日……▽福島県協会、平成10年度通常総会を開催

5月

▼7日……▽神奈川県協会、臨時総会を開催

▼11日……▽AOU、第32回理事会を開催（東京・スクワール麹町）

▼12日……▽東京都協会、10周年記念行事「洋上記念式典」を開催（東京湾）

▼13日……▽JOU、5月例会を開催（徳島）

社会の出来事

4月

▼19日……▽北方領土、条約に解決策明記で橋本首相とエリツィン大統領が合意

▼24日……▽政府、16兆6500億円の総合経済対策を決定

▼26日……▽雲仙・普賢岳の登山道が7年半ぶりに警戒区域指定を解除される

▼27日……▽民主党が旗揚げ、代表は菅・旧民主党代表、幹事長は羽田・旧民政党代表が就任

▼30日……▽新幹線の線路ボルト抜かれる

5月

▼2日……▽元XJAPANのヒデが自殺

▼9日……▽城南電機の宮路年雄さん逝去

▼11日……

今後の予定

▼13日～28日……
▽㈱バンプレスト、プライズ事業部、AM事業部合同の新商品発表会を各地で開催（13・14日／東京、19日／九州、21日／大阪、25日／名古屋、28日／北海道）

▼15日……
▽セガ社、「10・11・12月新作プライズ内見会」を開催（本社）

▼19～20日……
▽㈱ナムコ、協力社謝恩パーティーを開催（神奈川・伊東市川奈）

▼25～28日……
▽㈱タイトー、新製品内覧会を開催する（25日／東京、27日／福岡、28日／大阪）

▼26日、6月3日……
▽㈱シグマ、「98年シグマ新作展示会」を開催する（26日／東京、6月3日／大阪）

6月

▼2日～……
▽㈱サンリオ、98サンリオクリスマス展示会を各地で開催する（2～5日／東京、10～11日／大阪、17～18日／福岡、18～19日／札幌）

▼17～22日……
▽㈱ナムコ、プライベートショーを開催する（17～18日／東京、18日／大阪、19日／名古屋、22日／福岡）

▼22～24日……
▽㈱M・G・M、「THE 1998 ASIA PACIFIC CASINOS & GAMING CONVENTION」に出展する（香港）

7月

▼24日……
▽㈱M・G・M、「名古屋プライベートショー」を開催する（名古屋・名古屋東急ホテル）

今後の予定

6月

▼13日……
▽茨城県協会、総会を開催

▼14～15日……
▽NSA、第45回例会を開催（岡山）

▼21～22日……
▽JAMMA、理事会・通常総会を開催（箱根）

▼28日……
▽AOU、第9回通常総会を開催（東京・赤坂プリンスホテル）

▼25日……
▽北海道協会、総会を開催する

▼4～5日……
▽JAPEA、通常総会を開催する（北海道）

▼11日……
▽CESA、通常総会を開催する

▽インドが24年ぶり2度目の地下核実験を実施、13日には更に2発を地下核実験

▼12日……
▽サッカーくじ法が成立

▼12日……
▽インドネシアでスハルト政権に抗議するデモ隊に治安部隊が発砲、多数の死傷者が出、暴動広がる

▼12日……
▽埼玉医大、性転換手術を承認

▼13日……
▽日本興業銀行と野村証券が合弁会社設立で合意

▼14日……
▽東京地裁、松本知子被告に懲役7年の判決

▼14日……
▽フランク・シナトラさん逝去



5月の業界関連記事から

PRESS WATCHER

プレス　ウォッチャー

中内　勝郎

セガ広告にビックリ

5月21日の朝刊（見たのは日経・朝日・読売各紙ですが）を開いてナンダ、コリャ？と驚きましたね。全面が、さながら関ヶ原の戦いで西軍が敗走したあとのような凄惨な光景です。鎧武者の死体がゴロゴロ転がっていて、なんと焼け焦げた旗差し物にある文字はＳＥＧＡ。そして煙にくすんだ空にあるのは、「セガは、倒れたままなのか？」のコピー。

どうもこのところ、セガは一体どうなっているんだ、大丈夫か？と人びとに思わせるようなことが続きました。家庭用テレビゲーム「サターン」がＳＣＥの「プレイステーション」に大きく水をあけられているのは衆知のことですが、バンダイとの合併発表でホームラン性の大飛球が飛んだかに見えたけれど、バンダイ社員の反対にあって解消、とんだ人騒がせになってしまい、また社長交替劇もあって、これらはバンダイだけでなく、セガのイメージにも陰りをもたらすものでした。バンダイはまだいい。その後、「たまごっち」の大ヒットがマスコミを沸かせ、元気のあるところを見せましたから。残念ながらセガにはその種明るい話題に恵まれなかったようです。

98年3月期のセガの決算も、同社上場（88年）以来初めて連結、単独とも最終赤字に転落。これもひとえに「サターン」の失敗、とくに欧米での販売不振のせいで、「セガは家庭用ゲーム機事業で通算千億円近くの損失を出し、残された体力は余りない」（日本経済新聞・3・14）と見られる有様です。21日の広告はこのような無残な戦況をセガ自らが赤裸々に物語ったものと言えるでしょう。

しかし広告は翌日も続きました。こんどは手負いの武者たちが立上がり、太刀を振り振り、「11月X日、逆襲へ、Ｄｒｅａｍｃａｓｔ」と雄叫びをあげている光景です。なんのことはない、21日、昨年秋すでにリークしてはいましたが、セガの次世代機の発表にあわせてのイベントだったのですね。

2日続きの広告による援助射撃の効果は大でした。２０日の株価が２２６０円であったのが、２３日には２７００円に急伸したのですから。ともあれ、

毎年、優れた広告の審査が行なわれていますが、このセガの新聞広告は本年度の入賞候補にあげておきたいほどの出来でした。

パソコン市場のカンフル剤か

関ヶ原の戦いと言いましたが、三方ヶ原の戦いと言い換えましょう。三方ヶ原後、西方はもう二度と勝つことはありませんでした。しかし三方ケ原で徳川家康は武田信玄に大敗を喫しはしましたが、その後の全ての戦いに勝利し、徳川の天下をつくりました。テレビゲームの戦争もプレイステーションの独走が言われますが、まだわかりません。セガの逆転に期待しましょう。

さて次世代期「ドリームキャスト」の仕様については新聞各紙も報道しましたし、今月の業界プレスにもあると思いますので、ここで触れる必要はないでしょう。ただ確かなことは、どんなにハードが上位にあっても面白いソフトが不足しては成功しないということです。サターン不振の理由はまさにそのことでした。

セガはヒットするゲームタイトルを揃える戦略をもっているのでしょうか。ハードを売るためにはよいソフトを持たなければならない。一方、ソフトハウスはリスクを減らし、効率よく稼ぎたいので、当然、沢山売れているハードのために働きたい。これは鶏と卵の関係です。「ドリームキャスト」を立上げるために、ソフトハウスに対し、SCEに負けないどのように魅力的な環境や条件を用意できるか、まずはセガの出方にかかっていると思われます。

ただ技術的特徴として、「ドリームキャスト」のOSを、業界で初めて米国マイクロソフト社のウインドウズCEベースにしたことにより、ソフトハウスはCEと互換性のあるウインドウズNTサーバーという業務用OSを搭載したパソコンサーバーでゲームソフトを作ることができるので、開発コストは大幅に削減され期間も短縮できるというメリットがあります。そして、そのように作られたゲームソフトは互換性のあるパソコン用OSのウインドウズ95の上でもスムーズに動くことができます。

つまるところマイクロソフト側は「ドリームキャスト」の共同開発により、パソコン用ゲームソフトの種類を増やし、停滞するパソコン市場のカンフル剤とする、そんな戦略があるようです。

家庭用テレビゲームの発展がゲームセンターなどのビデオゲーム売上に悪影響を与えていると業者は考えていますが、家庭用パソコンの拡販のツールとしてさらに普及したらどうなるか、リスクを想定して対策を考えておきたいものです。

新業態のかずかず

すでにビデオゲームの売上不振は現実であり、それを補うかのように各種シールプリントが出現し、一つのジャンルを作りましたが、はや頭打ち。低迷する経済環境の中、閉塞感に浸っているAM業界ですが、どこかに現状打開の兆しでも見つけたいものです。2月頃までさかのぼって、一般新聞紙上に現れた新しい動きを拾ってみました。

セガやナムコのミニテーマパークの堅調ぶりや新しいアトラクションが伝えられ、また複合化の傾向、たとえばショッピングセンター、ボウリング場、映画、飲食、物販、カー用品店などとの併設の記事もありますが、以下はそれ以外のものを取り上げました。

A、新しい立地に関するもの

タイトーはJRや大手私鉄などの駅構内にロケを開発する方針です。またシグマ、セガ、タイトー、ナムコなど高速道路のパーキングエリアまたはその隣接地での施設展開に乗り出しています。その成功例は「海ほたる」へのシグマの出店。セガの第一弾は東海北陸自動車道の川島PA隣接地に第三セクター方式で計画している魚をテーマと

するパーク。3.4ヘクタールで2001年開業予定。

B. 新しい客層の取込み

シグマは身障者や高齢者のためのゲームイベントを定期的に開催します。その実験からバリアフリー対応のゲーム機開発やAM施設つくりのノウハウが得られるでしょう。ユウビスは大阪天神橋筋商店街に中高年専用のゲームセンター「遊楽園」をオープン。

また親子連れ、中高年男性客の利用が容易なように新設計されたゲーム機械として次の機種が記事になっていました。ナムコ「テクノドライブ」、同「ファミリーボール」、セガ「対戦タントアールサシっす」、タイトー「原始人ポコンポ」、「電車でGO！」。

C 新しいサービス

中古本・ビデオ店チェーンのサンセットコーポレーションはビデオやゲームを時間制で楽しめる喫茶店のモデル店をオープン。入会金百円、利用料金は30分ごとに250円。1日平均百五10人の利用者があり、月間売上四百万円近いと伝えています。

バンダイが3月オープンした「ウルトラマン倶楽部」もウルトラマン関連遊具に特化した新サービス。

D. 新しい機器の開発

ナムコは自販機にエンターテインメント要素をもたせたり、また例えば液晶画面を組み込んでゲーム情報や他社からの広告を流す情報端末としての要素を加えるなど自販機とゲーム機の融合を企画。自社のアミューズメント施設だけでなく全国で200万台普及している飲料自販機網への展開を狙っています。

E. 米国から進出

米国ショービズ・ピザ・タイム社は2～12歳の子供を持つニューファミリーを対象に、ロボットショーやゲーム機などの娯楽施設併設のファストフード店を全米に展開しています。99年めどに日本進出の予定です。

米国W・ディズニー社は「ディズニー・クエスト」の名称のゲームセンターを世界展開する計画。バーチャルリアリティー技術を駆使した新しい屋内AM施設を6月に米国で開設。数年以内に日本にも。ディズニーは「子供と親の年代には強い集客力を持つが、学生に対しては弱い」とされてきましたが、ゲームセンターで新たな顧客層を取り込む考えです。

以上ですが、現状打開はメーカー、オペレーターがそれぞれに新規工夫をして仕掛けないかぎり、どうにもならないようです。

●中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。　ビジネスに直接つながる“生の情報”を満載してお届けします。

中古機情報

Used Machine Information

6 JUN

新製品の登場にも市場は反応せず

今期に入っても中古機市場に動きはなかった。新製品が数機種ロケーションに出てきたが、いずれも市場を大きく動かすほどのパワーはまだ見せていない。新製品の実力評価は来期以降まで時間が必要だが、それにしても市場の反応は鈍いままだ。いくら新製品の評価が定まらないといっても多少の動きや反応があるはずだ。だが今はそれさえない。市場は新製品の登場にもただ静観するだけで無反応状態だ。

「とにかくオペレーターは買わなくなった」「買いも売りも取引そのものが激減した」。この業者の言葉通りに市場は一段と循環を悪くしている。どの業者も大商いに巡り合えるなどとは露ほども期待していない。それどころか「今はたとえ細かい仕事でも取引を途切れさせないで継続していくことだけを念頭において商売している」と、今以上に業績が悪化するのを防ぐのに必死だ。

数千円程度のものであっても取引さえ続いていれば、いつかはまた市場が回復さえすればその時に、との期待を持って営業しているのである。大半の業者が今はただただ堪え忍ぶ時と判断しているようだ。

先月号でも述べたが「修理」の依頼増加は今期に入っても続いている。「電話が鳴っても修理かパーツの話ばかりで肝心の中古機本体の話は出てこない」とかで、中古機そのものへの関心は薄く、新旧に関係なく動きは極端に鈍くなってきている。中古機であれ新規投資は控え、修理でなんとか切り抜けようということのようだ。

中古機業者がオペレーターにパーツを供給しているが、勿論、これも新品ではなく中古である。中古機業者が買い入れた中古機からパーツ取りしたものを供給しているのであるが、オペレーターのコスト意識は、ここまで徹底するようになってきた。

修理コストを嫌い破損しても修復しないケースも

また大型機を多少の破損やキズ程度では修理しないで使うオペレーターが増えてきているという。本体のゲーム機能さえ正常に作動していれば、そのまま稼働させているのである。

これは中古大型機が盛んに動いていた頃には考えられないことだった。どのオペレーターも大型機は売却することを前提にしてロケーションで使っていた。キズや破損があれば売却時の査定に大きく影響することを承知しており、早めに補修していた。数あるゲーム機の中でも大型機は特別大事にされてきたゲーム機だった。

それがここにきて以前のようなきめ細かな補修をしなくなってきたというのだ。オペレーターのすべてがこのような行動をとっているとは思わないが、売却時のことまで考えている余裕がなくなってきたということであろうか。

修理やパーツの供給は中古機本体が動かないときだけに、それ自体は歓迎すべきことであろう。しかし大型機に対するこうしたオペレーターの考え方は今後、中古機市場にとって大きなマイナス材料となることが危惧される。

輸出不振で大型機のニーズは以前と比較して減少しているものの、まだまだ市場をリードする主力商品であることに変わりはない。その大型機がオペレーターの手元に置かれたままで動かないとすれば、いくら輸出が回復しても市場の危機は去らず、回復にもつながらないことになる。今年に入って市場の「買い」「売

中古機情報
6
JUN

り」の両パイプが細くなってきているだけに、この大型機へのオペレーターの対応は気掛かりだ。

だがオペレーターサイドから見ると、大型機の修理、補修のコストは不況下では大きな負担となっているのがわかる。本体のゲーム機能とは直接関係のないディスプレイ部分やボディーなどが破損しても営業を続けることは可能だ。なかにはガムテープで急場を凌いでいるオペレーターさえいる。

しかし、これを修理、修復するとなると十数万円もの余分な出費を覚悟しなければならない。この十数万円の出費は現状のインカムを考えると見送らざるを得ない金額なのであろう。こうしたオペレーターの心理は今後益々広がっていくものと思われるだけに市場としてはより苦しい状況を向かえることも覚悟する必要がありそうだ。

今期は動きらしい動きはなかったが、こどもメダル機やプライズ機は堅調な動きを見せていた。特にこどもメダル機は各メーカーから新製品が発売され、ひとつのジャンルとみなせるほど充実してきた。中古機市場での取引量はまだ少ないものの今後は期待できそうだ。

ただ発売するメーカーの数は多いが1アイテムの発売数量は少ないだけに市場に大量に出てくる商品ではない。またこのタイプのこどもメダル機はいずれもロケーションでロングランで稼働しているだけになかなか市場には出てこない。この点も期待はできるが、そう多くは望めない商品だといえそうだ。

これも数はごく小量だが2～3万円までのミニアップライト型筐体が動いている。こどもシングルロケーションなどで使われてきたものらしく、外見はかなりくたびれているが、それでも低価格が魅力なのか動くという。市場の現状を見ればこうした低価格商品が動くのは当然のことかも知れないが、一抹の淋しさも覚える。こうした動きは市場の状況を反映したもので、また一段とスケールダウンの方向へと速度を早めたようだ。市場にダイナミックな動きが戻ってくるにはまだ時間が必要なようだ。

韓国経済に回復の兆し 規制緩和の動きも

輸出は今期も台湾、香港ルートが健在だが全体的にはまだまだ不振が続いている。これまではシンガポール、マレーシア、ベトナム、ミャンマー、インド、台湾、香港、韓国が輸出先だったが、この中で台湾、香港だけが残ったことになる。他の国へも輸出は続いているが激減している。残ったなかの香港も数年前までは輸出先のトップリストだったのが落ちてきている。

シンガポールは回復へと向かっているとの噂もあり、多少は期待してもよさそうだ。僅かながらも輸出に光明が射してきたが、その中でも韓国に動きが出てきた。

韓国は輸出業者にとって顧客数の多い国だけに、ここに回復基調の兆しが出てきたことはありがたい。昨年夏以降、韓国は経済不安に見舞われ、輸出業者の中には資金回収ができず、未だ未収のままの業者も多くいる。その韓国に動きが出てきた。

韓国から来た業者と直接話をしたが、まだ大きな動きではないが、ゆっくりと回復に向かっているという。去年末から今年の初め頃までは一般庶民の生活はパニック状態だったという。ガソリンの不足や買い溜めによる物不足などもあり、混乱が続いていたという。

しかし春以降には、そうした動きも落ち着き、以前同様の生活に戻っているという。それにともない経済もゆっくりとではあるが回復へと向かいつつあるようだ。大型中古機を一度に何台も購入する力はまだないが、基板は可能なようだ。また韓国では、これまで法律や韓国のモラルに抵触するゲーム機は国内に持ち込むことはできなかったが、そうした規制も若干ゆるくなってきているようだ。金大統領も日本文化への規制を緩和すると述べており、今後はかなりの規制が取り除かれるのではないか。

この韓国人業者の話では、現在では私立ジャスティス学園なども輸入可能らしい。韓国経済の回復と共に、こうした規制も緩和されるとなると、輸出先としてかなり期待できる。ただ依然として韓国の外貨不足は解消されておらず、今すぐにというわけにはいかないだろう。

そしてこの韓国人業者もそうであるが最近の国外業者はオペレーターから直接買い付けを試みている。国内の中古機業者を飛ばして買い付けたほうが安く手に入るというわけだ。

しかしこうした動きは今後に課題を残すのではないか。買い付ける側からすればより安い方へと手を伸ばすのは当然のことであるが、市場の秩序が乱れることも考えなければならない。国外から業者が来ることは歓迎したいが、問題の発生は歓迎できない。中古機市場と国外業者との共存の道を模索する時にきているのかも知れない。

◎シュータウェイII
◎ワニワニパニック
◎メガロ５０
◎スピードバスケット
◎キッチンブレイク
◎スタジアムクロス
◎バーチャファイター（２ｏｎ２）
◎エアロシティー
◎ウエスタンドリーム
◎ドリームタウン
◎ジャンボツイン
◎チャンピオンキック
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎スピードホッケー
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳３
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ’95
◎ソウルエッジ
◎ぷよぷよ
◎ぷよぷよ通
◎ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎１９ＸＸ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎ファイティングバイパーズ
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎雷電
◎雷電ＤＸ
◎ライデンファイターズ
◎上海III
◎スーパー上海
◎ファイナルアーチ
◎Ｇ．Ｉ．ジョー
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎アラビアンファイト
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎ウォーザード
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ガンネイル
◎グリッドシーカー
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎サイキックフォース
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ジオストーム
◎スターグラディエイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎セクシーパロディウス
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ１、ＶｅｒＢ
◎ソニックザファイターズ
◎ソルディバイド
◎ダイナマイト刑事
◎タンクフォース
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンシングアイ
◎デカスリート
◎デッドオアアライブ
◎ドラゴンボールＺ２
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎バトルサーキット
◎バイパーフェイズワン
◎バトルガレッガ
◎ファイティングバイパーズ
◎マーシャルチャンピオン
◎マジンガーＺ
◎メタモルフィックフォース
◎メタルスラッグ

㈱タイガー商事
大阪市鶴見区今津中１－７－１２
ＴＥＬ.０６（９６２）９４２５
ＦＡＸ.０６（９６２）４５５６

もっと広がる情報ページ
◆
うります＆かいます

●かいます
◎バーチャレーシング（DX）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎ラッドモビール
◎アウトランナーズ
◎スーパーチェイス
◎ファイナルラップ（SD）
◎ファイナルラップ（DX）
◎グランプリスター
◎F1エキゾーストノート
◎ウイニングラン（DX）
◎アウトラン（DX）
◎パワードリフト（DX）
◎アフターバーナー（SD）
◎アフターバーナー（DX）
◎シスコヒート（DX）
◎ビッグラン（DX）
◎スズカ8アワーズ（SD）
◎スズカ8アワーズ（DX）
◎フォートラックス（DX）
◎スタジアムクロス
◎パワーホイールズ
◎レールチェイス
◎G－LOC（DX）
◎ストライクファイター
◎スターブレード
◎リッジレーサー（SD）
◎リッジレーサー（DX）
◎ターミネーター2
◎ゴーリーゴースト
◎オペレーションウルフ
◎スティールガンナー
◎レーザーゴースト
◎リーサルエンフォーサーズ
◎S．S．B
◎サンダーブレード
◎ノックダウン
◎エアーホッケー
◎エキサイティングスピードホッケー
◎UFOキャッチャーミニ
◎ニューUFOキャッチャー
◎ムーンキャッスル
◎スウィートランド
◎ニュー・スウィートランド
◎ドリームタウン
◎スーパーエレファント
◎カプセルゴルフ
◎ミスターバットマン
◎アームチャンプス
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎ニューUFOキャッチャー
◎バーサスシティー
◎UFOキャッチャーミニ
◎レイブレーサー（DX　TWIN）
◎マンクスTT
◎ワインディングヒート
◎デイトナUSA（DX　TWIN）
◎インディ500（DX　TWIN）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX　TWIN）
◎エースドライバー（TWIN）
◎F1スーパーラップ
◎首都高レッドゾーン
◎アウトラン（SD）
◎ターボアウトラン（SD）
◎S．C，I
◎チェイスHQ
◎サイバーサイクルズ（DX　SD）
◎GPライダー
◎スーパーハングオン
◎エアーコンバット22（DX）
◎ウイングウォー
◎サイバーコマンド（DX　SD）
◎サイバースレッド
◎ガンバロン（DX）
◎タイムクライシス（SD）
◎ガンブレードNY
◎バーチャコップ2（PS）
◎リーサルエンフォーサーズⅡ

㈱タイガー商事
大阪市鶴見区今津中1－7－12
TEL.06(962)9425
FAX.06(962)4556







SELL

在庫は常時200台以上!!
お探しの品があればご連絡下さい。

BUY

全国どこでも伺います。
基板から大型機まで、ご遠慮なく。

CLEARANCE

現在、倉庫一掃買取り実施中!!
不要な筐体・基板等買取り致します。

○ 貴社のストックリスト等が
ございましたら、ＦＡＸを
お待ちしております。

今月の高価買取り商品

- ◆410筐体
- ◆メガロ50筐体
- ◆25、26インチ筐体
- ◆スイング筐体
- ◆エアロシティ
- ◆イーグレット筐体
- ◆ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（SD、DX）
- ◆ロストワールド（SD、DX）
- ◆ロイヤルアスコット
- ◆ダービーマークⅢ（C−7、C−15）
- ◆マンクスTT（TWIN、DX）
- ◆ワインディングヒート（TWIN）
- ◆スカッドレース（DX）
- ◆デイトナUSA（TWIN）
- ◆セガラリーチャンピオンシップ（TWIN）
- ◆ハーレーダビッドソン（DX）
- ◆スズカ8 アワーズ2（SD、DX）
- ◆モトクロスGO!（DX）
- ◆モーターレイド（SD、DX）
- ◆G−1クラシックWINS

即金にて買取りいたします。

中古機売買、大型ゲーム機引き取りに参ります。

FAX PLEASE FAX FOR US ♪ FAX :81+(03) 3318-3804

NEW & USED GAME MACHINE EXPORT



HARLEY-DAVIDSON & L.A.RIDERS
©SEGA 1997



DAYTONA USA
©SEGA



TIME CRISIS
©1996 NAMCO LTD.



AQUA JET
©NAMCO LTD.

25", 26", 29", CABINET / RACING GAME / CARNIVAL GAME / SPORTS
HORSE RACING GAME / CRANE GAME / PUSH A COIN OFF GAME / PRINT GAME
CHILD PRIZE GAME /

Please contact us fax or telephone

株式会社 漫売堂 MANJYU DO CO.,LTD

4-27-15 PAREDORU KOENJI BILD 5F KOENJIMINAMI SUGINAMI-KU TOKYO JAPAN
TEL +81 (03) 3318-3880 FAX +81 (03) 3318-3804
e-mail manjyudo@fa. parkway. ne. jp
http://www. parkway. ne. jp/hp/manjyudo/index. html

うります&かいます

●かいます

◎プリントクラブ2
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎エアロシティー
◎バーサスシティー
◎メガロ50（SD）
◎410筐体
◎25インチ筐体
◎26インチ筐体
◎ブラストシティー
◎デイトナUSA　TWIN
◎セガラリー・チャンピオンシップ　TWIN
◎ガンブレードNY　DX
◎ガンブレードNY　SD
◎タイムクライシス　DX
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　DX
◎ロストワールド　DX
◎ハーレーダビットソン　DX
◎ハーレーダビットソン　SD
◎ワールドダービー
◎シグママークⅢ　C－7
◎シグママークⅢ　C－15
◎エメラルドホール
◎マジックサーカス
◎ドリームサーキット
◎アクアジェット
◎アルペンサーファー
◎倉庫一掃お電話下さい。

●うります

◎ブラストシティー
◎アストロシティー
◎スーパーメガロ
◎バーチャコップ　SD
◎バーチャコップ　P
◎マンクスTT　TWIN
◎モーターレイド　TWIN
◎ハーレーダビットソン　SD
◎スポーツフィッシングⅡ
◎セガラリー・チャンピオンシップ　TWIN
◎デイトナUSA　DX
◎ドリームキャッチャー
◎ビンゴサーカス
◎ビンゴパーティー
◎アームチャンプⅡ
◎ドラゴンパレス
◎プロップサイクル　DX
◎ラピッドリバー
◎スカッドレース　TWIN
◎ワインディングヒート　TWIN
◎ワインディングヒート　DX
◎ワールドダービー
◎GTI　CLUB　DX
◎なんでもシール委員会
◎ロイヤルアスコット　SP
◎ロイヤルアスコット
◎エキサイティングボートレース
◎アウトランナーズ　TWIN
◎首都高レッド　TWIN
◎子供用乗物
◎子供用プライズ機
◎子供用メダル機

㈱漫充堂
東京都杉並区高円寺南4ー27ー15
パレドール高円寺5F
TEL.03(3318)3880
FAX.03(3318)3804

●うります
◎18インチ・20インチ筐体
◎18インチ・20インチラバー筐体
◎26インチラバー筐体
◎14インチアップライト　基板入り
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎マスコットランド（１人用）
◎ストⅡダッシュターボ
◎キャディラックス
◎天地を喰らうⅡ
◎スーパーハングオン
◎ペニーフォール
◎フリッパー各種
◎スーパーダービー
◎アフターバーナー
◎乗り物－ロボット・戦車・汽車
◎スーパーコンチネンタル
◎低高速ホッパー
◎ニューグランドダービー（６人用）
◎ラッキークレーン
◎人形つかみ（クレーン）
◎ミニクレーン
◎定置式乗物各種あります
◎日物・寿・大森制アップライト型メダルゲーム機
◎グローリー電動コイン計算機
◎コインペット
◎コイン両替機
◎手動式コイン計算機
◎千円・五百円両替機
◎グローリー１万円両替機
◎手動式・電動式コイン計算機
◎中古コイン（サイズ各種有り23φ 24.5φ・25φ・26φ・27φ）
◎各種コックピットタイプ有ります

●かいます
◎各種中古ゲーム機・中古基板
◎忍者ウォリアーズ
◎キングダービー
◎スーパーダービー
◎ＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎マスコットランド（１人用）
◎ストリートファイターⅡ
◎ストリートファイターⅡダッシュ
◎餓狼伝説スペシャル
◎寿・大森タイプのメダル機
◎18インチ・20インチ各筐体
◎ジャンポーカー・スロット
◎各種コックピットタイプ
◎ファイナルラップ２
◎コズモギャングズ
◎ビーストバスターズ
◎スーパーモナコグランプリ
◎スーパーコンチ高速ホッパー
◎キングダービー４人用
◎パワードリフト
◎パチンコタイプ各種
◎チェイスＨＱ
◎トップランディング
◎アウトラン
◎バリー製スロットマシン
◎フリッパー（１年位前の物２、３台）
◎カードゲーム
◎スロットゲーム
◎中古筐体
◎識別機
◎スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります。
◎千円・五百円両替機
◎コイン両替機・コイン計算機
◎各種コイン買います
※振込銀行
　住友銀行　天王寺駅前支店
　普通口座　１９５４０３
　ダイユウ

大裕
大阪市浪速区下寺３－６－２
ＴＥＬ.０６(６４４)０３２８
ＦＡＸ.０６(６４４)０３３１

●かいます
◎輸出用にて至急高価買取ります。
◎ＮＤＫ製テーブル機（カプセル）
◎フルーツドリーム
◎ドリームボール
◎輸出用にて基板高価買取ります。
◎チェリーボーナスⅣ、Ⅴ
◎かぐや姫１、２
◎その他の麻雀、花札、８Ｌ
　価格は変動しますのでお問い合わせ下さい。

㈱太陽自動機
東京都江戸川区東葛西５－４６－３
ＴＥＬ.０３(５６９６)５５１１
ＦＡＸ.０３(５６９６)５５１５

●かいます
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎ダンシングアイ
◎バブルメモリーズ
◎闘神伝２
◎スターグラディエイター
◎ＳファイターＥＸ　ＰＵＬＵＳ
◎Ｘ－ＮＥＮｖｓＳファイター
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ヴァンパイアハンター
◎ＣＰ－２マザー
◎ダイナマイト刑事
◎セクシーパロディウス
◎メタルスラッグ
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ダブルドラゴン
◎ＭＶ１－ＦＺ
◎ＭＶ－１Ａ
◎ＭＸ－１Ｂ
◎その他基板高価買取
　一枚でもお気軽にリストをＦＡＸして下さい。折り返し値付け致します。
㈲イトウ
東京都武蔵野市境２－２４－６
ＴＥＬ.０４２２(３６)０４３３
ＦＡＸ.０４２２(３６)７０３３

●うります
◎メダルポニー
◎ダービーディ
◎ゴールデンフォール
◎ラストクイーン
◎キャラフルコンポ
◎バスケットスタジアムＷ
◎カンボール
◎空気早入れ選手権
◎スペースファイター
◎万券両替機（ＥＲ－１００）
◎中古基板各種

●かいます
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎怒首領蜂
◎ポケットファイター
◎カプコンスポーツクラブ
◎その他中古基板かいます
㈱ソシアム
埼玉県大宮市丸ケ崎町４－７
ＴＥＬ.０４８(６８８)５７１１
ＦＡＸ.０４８(６８８)５７９９

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

●うります
◎ワールドダービー
◎ロイヤルアスコット
◎ロイヤルアスコットスペシャル
◎ビンゴパーティー
◎スーパーダイスクラップス
◎ロイヤルクラブ
◎デザートタンク
◎ジョイフルカード　６人用
◎ブラックジャック　５人用
◎アルペンレーサー
◎ラウンドスロット
◎ドローポーカー
◎ローリングパニック
◎ニューラッキーツイン
◎ＥＪ－ＤＤ
◎ＪＷ－ＤＤ
◎マジックサーカス
◎ニューペニーフォール
◎スーパーアクシス
◎スカイターゲット
◎トリオデビンゴ
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎リッジレーサー（ＴＷＩＮ）
◎アウトランナーズ（ＴＷＩＮ）
◎ジュラシック・パーク
◎マキシマムフォース
◎カジノビーナス
◎バーチャファイター３（メガロ410）
◎キャプテンゾディアック
◎キャプテンフラッグ
◎アルペンサーファー
◎アストロシティー
◎ファイナルラップＲ（ＴＷＩＮ）
◎ワールドサッカー
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎インディ５００
◎スカッドハンマー
◎スキースーパーＧ
◎パタンパニック
◎パクスクランブル
◎ヒルクライマー
◎貸出機ＤＰ－１５－１
◎両替機ＤＰ－１３－１
◎アームチャンプ２
◎リーサルエンフォーサーズ
◎スピードサッカー
◎レイブレーサー
◎プロップサイクル
◎ちびパチフィーバー
◎ＳＲ－Ⅱ
◎スーパーカップ
◎タイムクライシス
◎ワールドカップＰＫ
◎リアルパンチャー
◎ジャンボツイン
◎ＳＸ－１　６人用
◎ダービーディ　６人用
◎クリスタルダービー　10人用
◎マジックサーカス　６人用
◎Ｄ－３ＢＯＳ
◎高額両替機　ＥＲ－２０
◎ダイスポーカー
◎スーパーチェイス
◎スティルガンナー２
◎スピードホッケー
◎マンクスＴＴ
◎ハイパーディスコタイフーン
◎M3001、M3002、M3003、M3004
◎バーチャロン（バーサス）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎エキサイティングボートレース
◎ビンゴサーカス
◎パチスロ各種

●かいます
◎パチスロ機集めています
（サミー系、ユニバーサル系）

㈱観世
東京都目黒区下目黒２－１９－７
明石ビル６Ｆ
ＴＥＬ.０３（５４３４）３５５１
ＦＡＸ.０３（５４３４）３５５０

Automatic Machine Consultation
KANZE

基本構想からレジャー経営戦略、立案までお客様本位のきめ細かい協力関係を展開します
KANZEは必ず利益を生む企業体です

不況対応のサービス構築のための投資が官民とも活発化しています。レジャー産業の拡張増強が進行するなか、遊べば学べるの格言通りＫＡＮＺＥは、ユーザーのニーズに応えるため、日夜まい進しております。新規オープン、機器入替、増設の折には一度、御一報下さい。長期８～60回の分割ローン、機器、設備の総合リース等、お客様のニーズに沿ったサービスを、NEC商品リース㈱ の協力を得て展開しております。


ロイヤルアスコット
㈱セガ・エンタープライゼス

取扱い商品群
レジャー機器娯楽施設
大型シミュレーター
中古ゲーム機
通信カラオケシステム
CCTVシステム
ソフト開発
パチスロ機

MULTI MEDIA

株式会社 カンゼ
貿易営業部
レジャーシステム営業部
〒153-0064 東京都目黒区下目黒2-19-7明石ビル6F
TEL 03（5434）3551
FAX 03（5434）3550

うります＆かいます

●うります
◎スズカ８アワーズ２　ＤＸ　ＳＤ
◎スタジアムクロス
◎クールライダース
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ　ＤＸ
◎ハーレーダビットソン
　＆Ｌ．Ａ．ライダーズ　ＤＸ
◎ロストワールド　ＤＸ　ＳＤ
◎バーチャコップ２　ＤＸ　ＳＤ
◎スーパーメガロ２
◎メガロ５０　ＳＤ
◎バーサスシティー
◎ガンブレードＮＹ　ＤＸ　ＳＤ
◎トップスケーター
◎サイバーサイクルズ　ＤＸ　ＳＤ
◎アウトランナーズ
◎セガ・ツーリングカー
　チャンピオンシップ
◎デイトナＵＳＡ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ガリバーキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎両替機ＤＰ－1100
◎両替機グローリーＥＲ100
◎ドーミーシアター
◎ディスクショット
◎スウィートファクトリー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎そろえてポン
◎あわせてポン
◎ドリームチャンス
◎ＵＦＯプッシャー(４Ｐ)
◎なんでもシール委員会
◎プリント倶楽部
◎ジェットウェーブ
◎プリダム
◎ネオプリント
◎ジョイスタンド
◎オリカ
◎プリプリステーション
◎スターオーディション
◎アロマ倶楽部

●かいます
◎ラッキーホルダー
◎ＵＦＯアラカルト
◎そろっとーる
◎ニュー・スウィートランド
◎ネオミニクレーン
◎ＵＦＯプッシャー(２・４人用)
◎サイドバイサイド
◎ガンブレードＮＹ
◎タイムクライシス
　（ＳＤ　ＤＸ）
◎ウルトラ電流イライラ棒
◎ラッキーホルダー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャーミニ
◎ガンバレット
◎ＵＦＯキャッチャーＥＸ
◎コンビニキャッチャー
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＴＷＩＮ）
◎アストロシティー
◎デイトナＵＳＡ
◎ミニクレーン
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎ドリームレール
◎ラッキービンゴ
◎フラッシュボール
◎ポスターヒーローズ
◎バーチャストライカー
◎その他プライズ機

㈱イーエムアイ
愛知県安城市尾崎町追池５２－４
ＴＥＬ.0566(98)8879
ＦＡＸ.0566(98)8879

●うります
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎コイン計数機
◎野球拳・筐体・ソフト
◎リーサルエンフォーサーズ
◎タイムクライシス
◎プリント倶楽部２
◎ＮＥＯプリント
◎バーチャファイター２、３
◎ネオカーニバルＳＰミニ
◎アウトランＤＸ
◎メダルポニー
◎マドンナ25吋筐体
◎エアロシティー26吋筐体
◎ドーミーシアター３３
◎ＭＶＳ－２５－Ｕ４筐体
◎ネオジオＭＶＳハード・ソフト
◎バーチャファイター３
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＥＸ
◎ストⅡシリーズ
◎バーチャロン
◎ダイナマイトベースボール
◎Ｓファイター３
◎パズルボブル２・３
◎ナムコクラシックコレクション
◎デッドオアアライブ
◎ダイナマイト刑事
◎ヴァンパイアハンター
◎デカスリート
◎スラムダンク２
◎バーチャストライカー
◎麻雀ファイナルロマンス２
◎子育てクイズマイエンジェル
◎ダンクマニア
◎とべ！ポリスターズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎チェリーボーナスⅣ
◎サンドアール
◎上海Ⅲ
◎テトリスプラス
◎アサルト（Ｐ付）
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎対戦ぱずるだまシリーズ
◎Ｓワールドスタジアム’96
◎ベラボーマン
◎バブルシンフォニー
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎メルヘンメイズ
◎ＬＤ麻雀・ＬＤクイズ
◎麻雀ハイパーリアクション
◎麻雀エンジェルキッス
◎各種花札在庫有り
◎各種麻雀在庫有り
◎その他各種在庫有り（400種）
（基板・ロムキット・大型機）

●かいます
◎セガラリー・チャンピオンシップ
◎デイトナＵＳＡ
◎バーチャファイター３
◎バーチャストライカー
◎バーサス、アストロ、他筐体
◎両替機、コイン計数機
◎その他各種プライズ機
大型機高価買取り致します。
◎中古基板高価買取り（現金）
◎下取りリストＦＡＸ送信
◎在庫リストＦＡＸ送信
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　　　１７４６１４
株式会社　　アレックス

㈱アレックス
福岡市博多区半道橋１-１４-３０
ＴＥＬ.０９２（４６１）２２０２
ＦＡＸ.０９２（４６１）２２０３
ＦＡＸ.０９２（４６１）２２０５
ＦＡＸ.０９２（４１３）５５１２

●かいます
◎私立ジャスティス学園
◎マーヴルＳヒーローズｖｓカプコン
◎マーヴルＳヒーローズｖｓＳファイター
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎上海万里の長城
◎魚ポコ
◎鉄拳３
◎バーサスネットサッカー
◎女流将棋教室
◎鉄拳２、ＶｅｒＢ
◎ＳＴ－Ｖマザーボード
◎怒　首領蜂
◎リベログランデ
◎ストライカーズ１９４５Ⅱ
◎バーチャストライカー、２
◎エアガイツ
◎闘魂烈伝３
◎メタルスラッグ２
◎華銀河
◎華五光
◎華かんざし
◎世界の神秘
◎宇宙の神秘
◎立直Ⅱ
◎スーパー大中華圏
◎雷神牌

●うります
◎マジカルドロップ２
◎宇宙の神秘
◎大中華圏
◎世界の神秘
◎立直Ⅱ
◎東洋の神秘２
◎ファイナルロマンス２
◎ファイナルロマンスＲ

㈱ビーアンドエフ
東京都世田谷区船橋１-１３-１９
ＴＥＬ.０３（３４２７）１２３９
ＦＡＸ.０３（３４２７）９４００

●うります
◎バーチャファイター３
（海外仕様）
◎ジャンボツインＤＸ
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎カジノセレクション
◎ファイナルラップ３
◎ストライカー
◎海賊カン一髪
◎ドラゴンフィーバー各種
◎ウゴウゴラーパー
◎Ｘ－ＤＡＹ
◎ヒルクライマー
◎３６スリーシックス
◎ルーレットマン
◎おやつ大好きラッコちゃん
◎ローリングサッカー
◎４×４ラリー
◎チャレンジヒッター
◎キャプテンフラッグ
◎ココロジー２
◎ドレミファグランプリ
◎ジャストセブン
◎コロコロポン
◎ネコスロ
◎スペースファイター
◎てんくる
◎ディスクショット
◎もっと食べたいワン

バックフラン
大阪市東成区大今里南１-５-１８-７０３
ＴＥＬ.０６（９７２）０９１７
ＦＡＸ.０６（９７２）５３９７

●かいます

◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎メガロ50（ＳＤ）
◎スーパーメガロⅠ、Ⅱ
◎スポーツフィッシング１　２
◎アルペンレーサー
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎リアルパンチャー
◎ソニックブラストマン
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ドリームキャッチャー
◎バーチャコップ（ＳＤ　ＤＸ）
◎エイリアン３ザ・ガン
◎タイムクライシス（ＳＤ　ＤＸ）
◎エース・ドライバー・ビクトリー・ラップＤＸ
◎アウトランナーズ
◎サンフランシスコ・ラッシュ（ＴＷＩＮ）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（ＤＸ）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（ＳＤ）
◎モトクロスGO!
◎スーパーカースカッドレース（ＤＸ）
◎ＧＴＩクラブ（ＴＷＩＮ）
◎ガンブレードニューヨーク（ＤＸ）
◎ガンブレードニューヨーク（ＳＤ）
◎マンクスＴＴ（ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎ロストワールド（ＳＤ・ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎アウトランナーズ
◎Ｆ１スーパーラップ
◎Ｆ１エキゾーストノート
◎アルペンレーサー２（ＤＸ）
◎プリントクラブ２
◎モーターレイド（ＴＷＩＮ）
◎レイブレーサー（ＴＷＩＮ）
◎エースドライバー（ＴＷＩＮ）
◎リッジレーサー（ＴＷＩＮ）
◎トーキョーウォーズ（ＳＤ・ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ・ＤＸ）
◎スーパーＧＴ２４
◎ワインディングヒート（ＴＷＩＮ・ＤＸ）
◎セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）
◎ジェットウェーブ
◎バーチャコップ（ＳＤ・ＤＸ）

●うります

◎ニューアストロシティー
◎バーサスシティー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎ジャンボツインＤＸ
◎ゴールデンヘキサ
◎プリント倶楽部
◎ジョイスタンド
◎ガリバーキャッチャー
◎バーチャコップ２
◎バーチャコップ２（ＤＸ）
◎レイブレーサー（ＴＷＩＮ）
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎ラピッドリバー
◎スイートランド２
◎アクアジェット
◎スーパーカースカッドレース（ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（ＴＷＩＮ）

㈱トーヨー
大阪市阿倍野区昭和町１-１９-２１
ＴＥＬ.０６(６２４)０００１
ＦＡＸ.０６(６２４)０００２



うります＆かいます

●かいます

◎アウトランナーズ
◎アストロシティ
◎アルペンレーサー
◎アルペンサーファー
◎アンダーファイアー
◎インディ500（TWIN）
◎ウイングウォー
◎F1スーパーラップ
◎F1エキゾーストノート
◎エイリアン3ザ・ガン
◎ガンバレット
◎ゴールデンヘキサ
◎コンビニキャッチャー
◎サイバーサイクルズ（SD）
◎ジャンボツイン（DX）
◎スウィートランド2
◎スーパーチェイス
◎スーパーメガロ2
◎スカイターゲット（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（DX）
◎セガラリー・チャンピオンシップ（TWIN）
◎タイムクライシス（DX）
◎タイムクライシス（SD）
◎ダートダッシュ（DX）
◎デイトナUSA（DX）
◎デイトナUSA（TWIN）
◎ニューUFOキャッチャー
◎ニュー・スウィートランド
◎バーチャコップ2（DX）
◎バーチャコップ2（S）
◎バーチャレーシング（TWIN）
◎バーサスシティ
◎ヘキサプレジデント
◎プリティーカーニバル
◎プリティープレゼント
◎マンクスTT（TWIN）
◎ミッドナイトラン（TWIN）
◎ラッキー&ワイルド
◎ラッドモビール（DX）
◎リアルパンチャー
◎リーサルエンフォーサーズII
◎リッジレーサー2
◎レイブレーサー（TWIN）
◎レールチェイス2（DX）
◎レーザーゴースト
◎ラッキーホルダー
◎ワイルドパイロット
◎ワインディングヒート
◎ガンブレードNY（DX）
◎ガンブレードNY（SD）
◎スポーツフィッシング2
◎その他各種大型機ゲーム
現金高価買取致します。
TEL、FAXにてお問合せ下さい。

㈲キッズ
東京都品川区西五反田6-2-10-1F
TEL.03（5434）1492
FAX.03（5434）1491

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へFAXでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の5日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

もっと広がる情報ページ◆

うります&かいます

●かいます

◎鉄拳３
◎デッドオアアライブ
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパーズ
◎バーチャストライカー１、２
◎ＳファイターＥＸ　ＰＬＵＳ
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎闘神伝２
◎スターグラディエイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２ＡＬＰＨＡ
◎ソウルエッジＶｅｒＢ
◎ヘブンズゲート
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ｖｓＳファイター
◎バトルサーキット
◎怒首領蜂
◎首領蜂
◎バトルガレッガ
◎ライデンファイターズ
◎雷電２、ＤＸ
◎レイストーム
◎マジカルドロップ３
◎１９ＸＸ
◎ストライカーズ１９４５
◎バイパーフェイズワン
◎セクシーパロディウス
◎豪血寺一族　Ⅱ　外伝最強伝説
◎ファイターズインパクトエース
◎ダイナマイト刑事
◎ナイトスラッシャーズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ１、２
◎ミスティックウォーリヤー
◎メタモルフィックフォース
◎バイオレントストーム
◎エイリアンｖｓプレデター
◎パズルボブル３
◎バブルメモリーズ
◎Ｅ雀ハイスクール
◎雀々しましょ
◎ギャルズパニック２、３
◎ボンバーマンワールド
◎ネオジオマザーボード
◎ファイナルロマンス２、Ｒ
◎バーサスネットサッカー
◎バーチャコップ
◎ギャロップレーサー
◎プライムゴールＥＸ
◎ダンクマニア

㈱タイムマシン
東京都渋谷区道玄坂１－１９－６
津田ソシアルビル２Ｆ
ＴＥＬ．０３（３４６２）４５４１
ＦＡＸ．０３（３４６２）４４９５

●かいます

◎筐体（25インチ以上）
◎エアロシティ
◎アストロシティ
◎ニューアストロシティ
◎ナムコＵＺ２
◎ポニーマークⅡ
◎ポニーマークⅢ
◎マドンナ
◎ＭＶＳ
◎キャンディ
◎カナリー
◎筐太郎
◎ＰＯＮＹ４０
◎ＧＲＡＮＤ　ＭＡＳＴＥＲ
◎ＭＥＧＡＬＯ　５０類
◎ナムコ２５　２９類
◎タイトー２９類
◎カプコン２５　２９類
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＴＡＮＫ　ＦＯＲＣＥ
◎鉄拳３
◎ネオジオ（１、２、４、６スロット）
◎豪血寺最強伝説
◎ストリートファイター２　DASH TURBO
◎ワールドスタジアム89　90
◎天地を喰う
◎海底大戦争
◎砦　オオトリデ
◎首領蜂
◎その他なんでも買います

フレンズジャパン
神奈川県横浜市西区中央２－４２－１５
ウェストポート横浜ビル３０２
ＴＥＬ．０４５（３２４）３６５５
ＦＡＸ．０４５（３２４）３６５３

★売ります&買いますの
締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿
をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●かいます
◎アクアジェット
◎アルペンサーファー
◎アルペンレーサー
◎アウトランナーズ
◎インディ５００
◎ウェーブランナー
◎エースドライバー
◎ガンブレードＮＹ
◎ガンバレット
◎サイバーサイクルズ
◎ジェットウェーブ
◎スズカ８アワーズ
◎スカッドレース
◎ＧＴＩ　ＣＬＵＢ
◎セガラリー・チャンピオンシップ
◎タイムクライシス
◎デイトナＵＳＡ
◎ハウス・オブ・ザ・デッド
◎バーチャコップ
◎マンクスＴＴ
◎レイブレーサー
◎ワインディングヒート
◎鉄拳１、２、３
◎バーチャファイター２、３
◎バーチャストライカー１、２
◎カプコンＣＰＳⅡ各種
◎デッドオアアライブ
◎バーチャロン
◎ファイティングバイパーズ
◎ラストブロンクス
◎アストロシティ
◎バーサスシティ
◎ブラストシティ
◎スーパーメガロ
◎メガロ４１０
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎ゴンビニキャッチャー
◎ジャンボツインＤＸ
◎ゴールデンヘキサ
◎ヘキサプレジデント
◎ニューラッキークレーン
◎ニュースウィートランド
◎トロカーナ
◎ラッキーホルダー
◎ドラゴンフィーバー
◎プロハンター
◎ポスタードリーム
◎各種シール機
◎その他大型機、基板１枚
でもお気軽にお問い合わせ
下さい。（即値付け、即現金）

㈱ケイシステム
東京都板橋区中丸町17-8
TEL.03（3554）1654
FAX.03（3554）1602

●うります
◎アイスクリーム屋さん
◎キャンピングカー
◎体感パト
◎パトカー
◎レール新幹線
◎レール汽車
◎シーソーランド
◎ハッピーコンサート
◎カルセルローズ
◎パンダトラック
◎ビッグパトロール
◎スーパーファントム
◎ファミリールマン
◎幼稚園バス
◎こんな子いるかな号
◎親子パンダ
◎アドベンチャークルーズ
◎小型メリーゴーランド
◎（10人乗り）4500￠
◎豆汽車（18人乗り）
◎いけいけセーラー
◎メリーゴーランド
◎スーパー消防車
◎ウエスタンランド
◎メルヘンキャット
◎ハッピーワゴン
◎チックタック
◎アニマルバス
◎二階バス
◎ぶんぶん飛行機
◎ガレオン号
◎その他色々うります。

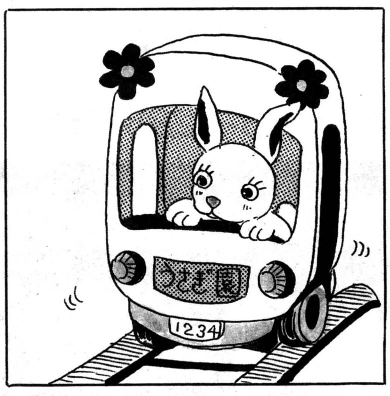
●かいます
◎定置式乗物
◎バッテリーカー
◎ファファ

㈱娯研
千葉県松戸市栄町西２-８９０
TEL.047（362）3214
FAX.047（363）9350

●うります
◎アラジンチャンス
◎ポコニャンフレンド
◎きゃらまるスロットウルトラマン
◎しんちゃんあそんでクレヨン
◎ロシアンダイナマイト
◎メダル洗浄機
◎ハイパーディスコタイフーン
◎セーラームーン銀水晶の予言
◎ジャンケンマンかったらあげる
◎ゾンビキャッスル

●かいます
◎エースドライバーＳＤ
◎エメラルドホール４人
◎エメラルドホール８人
◎カジノビーナス
◎マジックサーカス
◎マジカル９ドアーズ
◎ＵＦＯあらかると
◎ポスタードリーム
◎手相うらない　ちょっと見せて
◎麻雀基板（ＢＥＴ式）
◎カンカンクラブ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ドリームキャッチャー
◎サーカスサーカス
◎定置式乗物
◎ドリームタウン
◎ニューダブルチャンス

㈱小林商事
兵庫県姫路市今宿１８１９－１
TEL.０７９２（９２）２６７７
FAX.０７９２（９３）４６１６



もっと広がる情報ページ◆

うります&かいます

●うります
◎エアロシティー筐体
◎アストロシティー筐体
◎マドンナ筐体
◎ＭＶＳ－Ｕ４筐体
◎ＤＯＭＹ　Ｊｒ筐体
◎バーチャファイター２
◎バーチャロン
◎ファイティングバイパーズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎１９ＸＸ
◎闘神伝２
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎ＮＥＯＧＥＯマザー
◎神風拳
◎龍虎の拳外伝
◎リアルバウト餓狼伝説
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎ステークスウィナー
◎パルスター
◎ゴウカイザー
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ’95
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソウルエッジ
◎鉄拳
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎ナムコクラシックコレクションＶｏｌ１
◎ナムコクラシックコレクションＶｏｌ２
◎セクシーパロディウス
◎沙羅曼蛇２
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎ぷよぷよ通
◎ぷよぷよ
◎テトリス
◎ファイナルアーチ
◎究極タイガーⅡ
◎パズルボブル２
◎ダライアス外伝
◎がんばれギンくん
◎バツグン（ショーＶｅｒ）
◎ゲーム天国
◎ストライカーズ１９４５
◎ボンバーマンワールド
◎ギャルズパニックＳＰ
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎スーパー上海
◎雷電ＤＸ
◎海底大戦争
◎対戦麻雀ファイナルロマンスＲ
◎対戦麻雀ファイナルロマンス２
◎スーパーリアル麻雀ＰⅢ
◎スーパーリアル麻雀ＰⅣ
◎スーパーリアル麻雀ＰⅤ
◎スーパーマル禁版
◎プリティセーラー18禁
◎プリティセーラー２
◎セーラーウォーズ
◎ミサイルコマンド（Ｐ付）
◎ロストワールド（Ｐ付）
◎サイコソルジャー
◎エドワードランディ
◎ウルフファング
◎ザ・グレートラグタイムショー
◎ワルキューレの伝説
◎その他多数在庫有り

●かいます
◎エアロシティー筐体
◎アストロシティー筐体
◎ＭＶＳ－Ｕ４筐体
◎Ｑグランダム筐体
◎バーチャファイター２
◎ファイティングバイパーズ
◎デッドオアアライブ
◎バーチャロン
（以上引取に行きます）
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎１９ＸＸ
◎闘神伝２
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ＳファイターＺＥＲＯ
◎ヴァンパイアハンター
◎Ｓファイターザ・ムービー
◎サイバーボッツ
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎パワードギア
◎スーパーマッスルボマー
◎ヴァンパイア
◎エイリアンＶＳプレデター
◎スーパーＳファイターⅡＸ
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎スーパーＳファイター
◎ＣＰシステムマザー
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎リアルバウト餓狼伝説
◎サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
◎ザ･キング･オブ･ファイターズ’95
◎超人学園ゴウカイザー
◎ステークスウィナー
◎パルスター
◎天外魔境真伝
◎オペレーションラグナロク
◎ソニックウイングス２
◎ビューポイント
◎ＡＳＯⅡ
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎上海万里の長城
◎究極戦隊ダダンダーン
◎ガイアポリス
◎ゼクセクス
◎ぷよぷよ通
◎テトリス
◎アンダーカバーコップス
◎野球格闘リーグマン
◎海底大戦争
◎蒼穹紅蓮隊
◎レイフォース
◎ライトブリンガー
◎グリッドシーカー
◎メタルブラック
◎グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲ
◎サラマンダ
◎ライフフォース
◎ストライカーズ１９４５
◎バツグン
◎戦国エース
◎Ｆ／Ａ
◎雷電Ⅱ
◎雷電ＤＸ
◎スーチーパイスペシャル
◎プリティセーラー18禁
◎ロストワールド
◎イシターの復活
◎ドルアーガーの塔
◎ダーウイン4078
◎ピットフォールⅡ
◎侍
◎トランキライザーガン
◎ドラキュラハンター
◎スーパーロコモティブ
◎その他中古筐体、中古基板ジャンク基板現金買取りします。又現地にてその場で点検、査定及び支払いします。

㈱トライ
東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL.03(5295)0669
FAX.03(5295)1958

●かいます
◎アテナ
◎アレスの翼
◎アウトフォクシーズ
◎アラビアンファイト
◎アラビアンマジック
◎E雀ハイスクール
◎ウルトラ警備隊
◎エグゼドエグゼス
◎エイリアンシンドローム
◎X－MEN
◎エドワードランディ
◎ガンスモーク
◎キャプテンアメリカ
◎キャデラックス
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'95 96
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'97
◎剣豪
◎ゴールデンアックスII　4P
◎ゴウカイザー
◎豪血寺一族II
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サイコソルジャー
◎サンダーゾーン
◎サイドアーム
◎サンダードラゴンII
◎鮫！鮫！鮫！
◎ジオストーム
◎サイオン
◎首領蜂
◎スーパー禁版
◎スノウブラザーズ
◎ストライカーズ1945
◎Ｓファイター３
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎ゼロチーム
◎戦国ブレード
◎ゼロウイング
◎セーラーウォーズ
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ(バージョンB)
◎ダライアス
◎ダブルドラゴン
◎ダブルダイナマイト
◎ダンクドリーム
◎ダンクマニア
◎タンクフォース
◎ダンジョン&ドラゴンズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンブルポップ
◎ツインイーグルII
◎ＤＪボーイ
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎テッケン３
◎雷神魔界
◎デスブレイド
◎闘姫伝承
◎闘神伝II
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎ネオジオ(１スロット中小)
◎ネオジオ(２、４、６スロット)
◎ネビュラスレイ
◎ハンバーガー（オリジナルＰＣＢ）
◎パックランド
◎パルトリック
◎バイオレンストーム
◎バイパーフェイズワン
◎バッキーオヘヤ
◎パックマニア
◎バトルサーキット
◎パワードギア（ソフト）
◎ファイネストアワー
◎フェリオス
◎ファイターズインパクト
◎ぶたさん
◎ファイナルスターフォース

ゲーム屋ＭＡＫ
東京都千代田区外神田４－７－２
小林ビル４Ｆ
ＴＥＬ.03（3255）0737㈹
ＦＡＸ.03（3255）0738

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります
◎ファイナルロマンスR
◎リアルバウト餓狼伝説２
◎NEO Mr. Do
◎子育てクイズマイエンジェル
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎パズルボブル３
◎コラムス97
◎スペースインベーダーＤＸ
◎ばくばくアニマル
◎ドリフトアウト'94
◎スーチーパイ
◎ストライカーズ1945
◎麻雀同級生
◎とべポリスターズ
◎ＴＨＥ野球拳
◎麻雀大予言
◎風雲黙示録
◎スラムダンク２
◎ラブフォーチュン
◎紫炎龍
◎スーパーワールドスタジアム97
◎スタースイープ
◎ウェディングラプソディ
◎パズルボブル２Ｘ
◎ロジックプロ
◎アルカノイドリターズ
◎ファンタジックラブ
◎ライデンファイターズ
◎蒼穹紅蓮隊
◎クイズ！美少女戦士セーラームーン
〜知力・体力・時の運〜
◎ギャルズパニックＳ
◎サーティテスト
◎ハイパーリアクション
◎まうすけのオジャマざわーるど
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'96、'97
◎サルカニハムゾウ
◎雀々しましょ
◎バーチャファイター３ＴＢ
◎鉄拳３
◎マジカルセブン
◎〜幕末浪漫〜月華の剣士
◎閃激ストライカー
◎ハイパーオリンピックイン長野
◎リベログランデ
◎全日本プロレス
◎マーブルスーパーヒーローＶＳカプコン
◎堕落天使
◎コットン２
◎ゼロガンナー

フロンティア産業㈱
東京都新宿区西新宿7丁目9番9号
万寿金ビル3号
TEL.03(3371)3746
FAX.03(3365)1424

●うります
◎EXPORT OF NEW &USED P. C. BOARDS
◎中古基板（特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています）
◎売買のことならお任せ下さい。
まずはお気軽にお問い合わせ下さい。

●かいます
◎ジャンク基板
◎スクラップ基板
（ＲＯＭナシ・故障・欠品基板もＯＫ）

レクトロン
大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13
TEL.06(747)2028
FAX.06(744)1235

国内業者の皆様へ

当社では現在中古ゲーム機（特に大型機・筐体系）の高価買取りを行っております。買い替えや処分などに関しては是非ご連絡下さい。出来る限りの高価買取りをお約束致します。また**毎週当社で買取り強化機種をファックス**にてお知らせしておりますので、ご希望の方は担当の足利まで。

TO BUYERS…
WE EXPORT VARIOUS TYPE OF USED AMUSEMENT MACHINES TO MANY COUNTRIES. WE PROVIDE YOU AN INFORMATION/ HIGH QUALITY MACHINES/ QUICK DELIVERY FOR YOUR BUSINESS.
PLEASE DO NOT HESITATE TO ASK US FOR SOMETHING NEW!



セガラリー・チャンピオンシップ
©SEGA



ロストワールド
©SEGA 1997

今月の高価買取商品

- **ロストワールド**
- **ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**
- **アストロシティ**
- **スズカ8アワーズ2**
- **スーパーメガロII**
- **トップスケーター**



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドDX
©SEGA1996



GTI CLUB（TWIN）
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Please ask!! **TEL 03-5453-6311 FAX 03-5453-3006**

◆インドとの貿易をお考えの方、ご連絡お待ちしております◆

中古ゲーム機の海外輸出専門商社

株式会社 サエラコーポレーション

SAERA CORPORATION LTD

150-0042 東京都渋谷区宇田川町37-17 宮坂ビル101

101Miyasaka Bldg, 37-17 Udagawacho, Shibuyaku, Tokyo. Japan

URL http : //www. raidway. or. jp/~indrama/ email : indrama @ mail. raidway. or. jp

もっと広がる情報ページ◆

うります＆かいます

●かいます

◎ニューアストロシティ
◎アストロシティ
◎メガロ50
◎スーパーメガロ２
◎アルペンレーサー
◎アルペンレーサー２
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎リーサルエンフォーサーズ１
◎リーサルエンフォーサーズ２
◎ソニックブラストマン
◎バーチャロン
◎ガンバレット
◎スカイターゲット
◎スカイターゲットＤＸ
◎レールチェイス
◎レールチェイス２
◎デザートタンク
◎サイバーコマンドＳＤ
◎サイバーコマンドＤＸ
◎スズカ８アワーズＳＤ
◎スズカ８アワーズＤＸ
◎スズカ８アワーズ２
◎スズカ８アワーズ３
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
◎ハイパーディスコタイフーン
◎エアロシティ
◎セガ·ツーリングカー
チャンピオンシップ
◎GTI CLUB
◎レイブレーサーＳＤ
◎レイブレーサーＤＸ
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎トーキョーウォーズ
◎バーチャストライカー
◎アクアジェット
◎スーパーモナコＧＰ
◎Ｆ１スーパーラップ
◎ファイナルラップＲ
◎ファイナルラップ１
◎ファイナルラップ２
◎ファイナルラップ３
◎バーチャコップ２
◎バーチャコップ２ＤＸ
◎ヴァーチャオンＤＸ
◎ヴァーチャオンＤＸ　ＴＷＩＮ
◎ウイングウォーＴＷＩＮ
◎アクアジェット
◎ガンブレードＤＸ
◎ガンブレードＳＤ
◎エリア５１
◎スターガンナー２
◎タイムクライシスＤＸ
◎タイムクライシスＤＳＤ
◎ガンバレット
◎シュートアウェイ２
◎オペレーションウルフ３
◎ガンバスター
◎アンダーファイアー
◎ターミネイター２
◎ラインオブファイヤー
◎ゴーストシューター
◎トータルヴァイス
◎スペースガン
◎オペレーションサンダーハリケーン
◎ゴーストバスターズ
◎エキサイティングスピードホッケー
◎ニュースピードホッケー
◎ウェーブランナー
◎スピードサッカー
◎ジェットウェーブ

㈱サエラコーポレーション
東京都渋谷区宇田川町３７−１７
宮坂ビル１Ｆ
ＴＥＬ.０３（５４５３）６３１１
ＦＡＸ.０３（５４５３）３００６

●かいます

◎Ｇ．Ｉ．ジョー
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎アラビアンファイト
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎怒首領蜂
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ゴールデンアックス２(４Ｐ)
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ＶＳストリートファイター
◎クイズ３６５
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ジオストーム
◎ジャッキーチェン１、２
◎スターグラディエーター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２、ＥＸ、Ⅲ
◎ハットトリックヒーロー93
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ソルディバイド

エコール㈱
東京都板橋区氷川町１－１６
ＴＥＬ. ０３（５２４８）３１３２
ＦＡＸ. ０３（５２４８）３２２５

★うります＆かいますの締切は毎月５日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。

FAX06-834-4839

締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

ブラウン商会

売

東京都江戸川区南小岩8-9-2
TEL03(3673)7292
FAX03(3673)8395

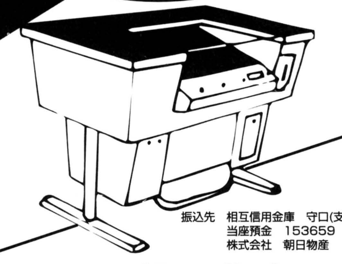
●うります
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎アストロシティ筐体
◎サイバーリード筐体
◎コンビニキャッチャー
◎電車でＧＯ！　ＳＤ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド(ＳＤ)
◎ロストワールド(ＳＤ)
◎タイムクライシス(ＳＤ)
◎モトクロスＧＯ　ＤＸ
◎サイバーサイクルズ（ＳＤ／Ａ)
◎デイトナＵＳＡ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ)
◎ルマン24　ＴＷＩＮ
◎スカッドレース　ＴＷＩＮ
◎スウィートランド
◎スーパーエレファント
◎トリオデビンゴ
◎ビンゴパーティー
◎ロイヤルアスコット
◎その他メダルゲーム、ＰＣＢ
ＳＣ機うります。

●かいます
(現金高価買取)
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
（ＤＸ　ＴＷＩＮ)
◎東京ウォーズＴＷＩＮ
◎ゲットアバスＤＸ

ブラウン商会
東京都江戸川区南小岩８－９－２
ＴＥＬ.０３(３６７３)７２９２
ＴＥＬ.０３(３６５７)１８１３
ＦＡＸ.０３(３６７３)８３９５

ゲーム機の販売・修理・5カード・7カードあらゆるオリジナルソフト製作・解析承ります!

中古新台



振込先　相互信用金庫　守口(支)
当座預金　153659
株式会社　朝日物産

株式会社 朝日物産
〒535－0022 大阪市旭区新森7丁目4番32号
電話　06(955)2311(代)
FAX　06(955)2313

中古機すべて有ります!!

SEGA

中古機販売国内最大

業者卸専門
激安!

セガ中古機のみ
売ります
買います
※セガ以外の中古機は扱っておりません。

品揃え豊富!!　御相談下さい!

KNT
北日本通信工業(株)

本社・サービス工場　〒962-0041　福島県須賀川市横山町81
営業本部　TEL 0248-75-2877　FAX 0248-75-2686
TEL 0248-72-9151(営業本部直通)
鏡石工場　〒969-0401　福島県岩瀬群鏡石町鏡田境125
TEL 0248-62-1030　FAX 0248-62-1034
電子メールアドレス　: kntbusi1@abnet.or.jp　担当：小林
: kntbusi2@abnet.or.jp　担当：松川

もっと広がる情報ページ
◆
うります&かいます

●うります（美しい機械）
◎スポーツフイッシング２・１
◎アルペンレーサー１・２
◎バーチャロン
◎マンクスＴＴ(ＤＸ　ＴＷＩＮ)
◎ゴールデンヘキサ
◎エキサイティングスピードーホッケー
◎ウェーブランナー
◎デンジャラスカーブ
◎リーサルエンフォーサーズⅠ
◎ガンブレードＮＹ(ＤＸ)
◎スタンプ倶楽部
◎バーチャストライカー
◎スウィングボール
◎レイブレーサー(ＤＸ　ＳＤ)
◎トーキョーウォーズ
◎アルマジロレーシング
◎バーチャルバッティング
◎ドラゴンフィーバー２、３、５
◎セガラリー·チャンピオンシップ(TWIN)
◎セガラリー·チャンピオンシップ(ＤＸ)
◎バーチャコップ(Ｓタイプ)
◎デイトナＵＳＡ(ＤＸ２)
◎デイトナＵＳＡ(ＤＸ)
◎ドリームキャッチャー
◎プロップサイクル(ＤＸ)
◎メガロ50
◎スズカ８アワーズ２(ＳＤ)
◎スズカ８アワーズ２(ＤＸ)
◎スーパーメガロ１筐体
◎空気早入れ選手権
◎サイバーコマンド(ＤＸ)
◎エースドライバー(ＤＸ)
◎ポニー40
◎クイズドレミファグランプリ３
◎カニカニパニック
◎エアーコンバット２２(ＤＸ)
◎スウィートランド
◎スカイターゲット(ＤＸ　ＳＤ)
◎パックキャップ
◎タイムクライシス(ＳＤ)
◎キャッチンガーＺ
◎プリント倶楽部２
◎ストリートシューター２ｏｎ２
◎ダートダッシュＤＸ
◎アクアジェット
◎ＵＦＯプッシャー４Ｐ
◎ラッキーホルダー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎セーラームーンスーパーメイクアップ
◎ドリームパレス
◎ジェットウエーブ
◎えんま大王
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎プロボウル
◎ネオカーニバル
◎バーチャレーシングＤＸ
◎悪魔の映写室
◎ジャンボツインＤＸ
◎ジュエリーゴールド
◎ゴールデンウェーブ
◎カジノビーナス
◎ワールドダービー
◎スーパー８ＷＡＹＳ マルチ
◎シグマ ＵＰメダル機
◎ファンタジーランド
◎中古５￠／25メダル
〈基板〉
〈パズル〉
◎スーパーパズルファイターⅡＸ
◎魚ポコ
◎ロジックプロ
◎逆転パズル番長
◎ぷちからっと
◎対戦ぱずるだま
◎ファインドラブ
◎パズルボブル４
◎ぷよぷよＳＵＮ
〈シューティング〉
◎Ｇダライアス2
◎ソニックウイングスリミテッド
◎ライデンファイターズ
◎ソルディバイド
◎バトルガレッガ
◎怒首領蜂
◎バトライダー
◎ストライカーズ１９４５ ＰＡＲＴ２
〈格闘〉
◎マーヴルスーパーヒーローズVSSファイター
◎バトルトライスト
◎バーチャファイター３
◎月華の剣士
◎リアルバウトSP
◎ヴァンパイアセイバー２
◎キングオブファイター９７
◎私立ジャスティス学園
◎リアルバウト餓狼伝説２
◎バーチャストライカー
◎ヴァンパイアセイヴァー
◎ポケットファイター
〈スポーツ〉
◎全日本プロレス
◎サッカースーパースターズ
◎ウインターヒート
◎リベログランデ
〈クイズ〉
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎クイズなないろＤＲＥＡＭＳ
虹色町の奇跡
◎ウエディングラプソディー
◎きらめきスターロード
〈ＳＮＫネオジオ〉
◎リーグボーリング
◎ショックトルーパーズ
◎ネオボンバーマン
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'96
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎パズルボブル
◎マネーアイドルエクスチェンジャー
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ97
◎ステークスウィナー
◎風雲タッグバトル
◎マジカルドロップ２
〈麻雀〉
◎ファイナルロマンス２
◎対戦ホットギミック
◎ファイナルロマンス４
◎麻雀同級生
◎プリクラＲＯＭ各種(中古)
◎その他新製品各種

●かいます
◎ガンバレット
◎トップスケーター
◎ガンブレードＮＹ
◎メガロ４１０
◎コンビニキャッチャー
◎ダートダッシュＤＸ
◎ザ·ハウス·オブ·ザ·デッド
◎リアルパンチャー
◎ニュースウィートランド
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎スーパービシバシチャンプ
◎コンビニキャッチャー
◎ＵＦＯプッシャー４Ｐ
◎ニューアストロシティ
◎トーキョーウォーズ ＳＤ
◎スーパーメガロ２筐体
〈基板〉
◎ファイティングバイパース
◎ダイナマイトベースボール
◎ラストブロンクス
◎ソニックファイターズ
◎各種マザーボード
◎その他ＰＣＢすべてお値段つけます
※在庫、値段は毎日変動しております。

㈱ママトップ
静岡市竜南１-１-54
TEL.054(248)7700
FAX.054(248)5655

◎ファンタジーゾーン
◎ファイティングホーク
◎ブロックカーニバル
◎ブランディア
◎ファイナルロマンス２
◎ファイナルラップ３
◎ファイナライザー
◎ファイネストアワー
◎ぷよぷよ
◎ファイティングファンタジー
◎プレイガールズ
◎ヘクシオン
◎へべれけのぽぷーん
◎ペンゴ
◎べんべろべえ
◎ホラーストーリー
◎ポンピングマッピー
◎ポートマン
◎ポトポト
◎ポケットギャル
◎ポパイ
◎マンハッタン24分署
◎マジカルドロップ
◎ＭＪ－１２
◎魔界村
◎マッドギア
◎マリオブラザーズ
◎未来忍者
◎ミスターＤＯ
◎ミスターＤＯＶＳユニコーン
◎ミスターＤＯ'Ｓワイルドライド
◎ミスバグ大冒険
◎ムーンクレスタ
◎ムーンパトロール
◎ムーンウォーカー
◎迷宮島
◎五月陣戦
◎メルヘンメイズ
◎モンスタースライダー
◎ラビオレプス
◎ラッシュ&クラッシュ
◎リバーパトロール
◎リブルラブル
◎ルパン三世
◎レディバグ
◎レジオン
◎レインボーアイランド
◎ロードランナーⅢⅣ
◎ロッドランド
◎ロボコップ
◎ロードファイター
◎ローリングサンダー２
◎ワンダーボーイ
◎ワルキューレの伝説
◎ワードナの森
◎ワールドカップ90
◎ワンダープラネット
◎ワイルドファング
◎ワールドクラスボーリング

カナヤ商会
大阪市淀川区東三国２－２８－１０
ＴＥＬ.０６(３９５)０２７２
ＦＡＸ.０６(３９５)０２４３

●かいます
◎中古ＰＣボード何でも高価買取致します。
◎スクラップ基板、故障基板もＯＫです。
◎全て現金にて買取ります。
◎その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区大崎１－２０－１６
ＴＥＬ.０３(３４９０)５２０１
ＦＡＸ.０３(５４９６)１０４７

もっと広がる情報ページ

うります＆かいます

●うります

◎アップンダウン
◎アレックスキッド
◎アミダー
◎アレスの翼
◎アッポー
◎ＡＳＯ
◎Ｒ－ＴＹＰＥ
◎アルゴスの戦士
◎アテナ
◎アサルト
◎アルペンスキー
◎アテナのハテナ
◎アタックス
◎アンブッシュ
◎イーアルカンフー
◎インディジョーンズ
◎１９４２
◎１９４３
◎イスパイアル
◎ウォータースキー
◎ウエスタンエキスプレス
◎ウルトラマル秘マージャン
◎ヴァンパイアセイバー
◎ヴァンパイアハンター２
◎ウイッチ
◎Ｆ１ドリーム
◎エクセライザー
◎Ｓ．Ｃ．Ｉ
◎エグゼドエグゼス
◎ＳＤガンダムレインボー大陸戦士
◎女三四郎
◎オパオパ
◎オーマイガア
◎オズマウォーズ
◎お雀子館・２番館
◎お雀子クラブ・ハイスクール
◎ガンスモーク
◎ガッタンゴットン
◎カメレオン
◎影の伝説
◎カンガルー
◎ガンフロンティア
◎キックスタート
◎究極タイガー
◎銀河任侠伝
◎キューブリック
◎ギャラクシアン
◎ギャラガ
◎キングオブドラゴンズ
◎グロブダー
◎クラッシュローラー
◎グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲ
◎グランドストライカー
◎グラス
◎空牙
◎ゲーム天国
◎コラムスⅠ、Ⅱ
◎極上パロディウス
◎コズモギャングザパズル
◎恋こいしましょ
◎ザクソン
◎ザインドスリーナー
◎サーカスチャーリー
◎ザ・ギネス
◎ジャングルキング
◎少林寺ロード
◎ジャイラス
◎将棋パートⅠ、Ⅱ
◎ジャングラー
◎ジャンプバグ
◎上海Ⅱ
◎スーパーパックマン
◎シャドーダンサー
◎スラップシューター
◎スーパークイックス
◎スペランカ
◎スクランブル
◎スーパー上海
◎スラムダンク
◎ストライダー飛龍
◎進め対戦ぱずる玉
◎センジョウ
◎戦場の狼Ⅱ
◎ゼビウス
◎セクションＺ
◎ゼクセクス
◎セイブカップサッカー
◎ダーウィン４０７８
◎ＸＸミッション
◎脱獄
◎タイムトンネル
◎ダイノレクス
◎ダブルドラゴン
◎タイムパイロット
◎達人
◎達人王
◎チャピオンレスラー
◎チョップリフター
◎ツインビーヤッホー
◎ツタンカーム
◎テラクレスタ
◎テトリス
◎１０ヤードファイト
◎ＤＪボーイ
◎デッドコネクション
◎ディグダグⅡ
◎ドラゴンバスター
◎ドンキーコングＪｒ
◎虎への道
◎ドキューン
◎トリデ
◎忍者くんⅠⅡ
◎ネオジオハード、ソフト各種
◎バーニンラバー
◎バルガス
◎パックマン
◎パックランド
◎ハイパーオリンピック
◎パドルマニア
◎バブルボブル
◎ハレーズコメット
◎ハンバーガー
◎バンクパニック
◎パズル番長
◎バーチャボーリング
◎ひげ丸
◎ピット＆ラン
◎Ｐ－４７
◎ビジランテ
◎ファンタズム
◎ぷろっけん

●かいます
◎悪魔城ドラキュラ
◎Ａ－ＪＡＸ
◎グラディウス（電源付）
◎グラディウスⅡ
◎グラディウスⅢ
◎極上パロディウス
◎沙羅曼蛇
◎サンダークロス
◎サンダークロスⅡ
◎ゼクセクス
◎対戦ぱずるだま
◎ツインビーヤッホー
◎トライゴン
◎アテナ
◎１９４３
◎ウィロー
◎エリア８８
◎大魔界村
◎ダンジョンズ＆ドラゴンズ
◎パニッシャー
◎魔界村
◎ワンダー３
◎Ｒ－ＴＹＰＥ
◎Ｘ－マルチプライ
◎ジャンプバグ
◎フリッキー
◎アルゴスの戦士
◎スターフォース
◎センジョウ
◎ソロモンの鍵
◎イシターの復活
◎オーダイン
◎ギャプラス
◎グロブダー
◎源平討魔伝
◎スカイキッドＤＸ
◎トイポップ
◎ドラゴンスピリッツ
◎ドラゴンバスター
◎ドルアーガの塔
◎パックマン
◎フェリオス
◎ベラボーマン
◎ボスコニアン
◎ホッピングマッピー
◎メルヘンメイズ
◎モトス
◎ラリーＸ
◎ワルキューレの伝説
◎ワンダーモモ
◎ウルフファング
◎エドワードランディ
◎グレートラグタイムショー
◎ナイトスラッシャーズ
◎ブレイウッド
◎シティコネクション
◎バルトリック
◎プラスアルファ
◎ガンフロンティア
◎ちゃっくんぽっぷ
◎プリルラ
◎メタルブラック
◎クレイジークライマー
◎鮫！鮫！鮫！
◎上海２
◎上海３
◎忍者くん　阿修羅の章
一括処分歓迎　その他レトロ基板高価買取り。故障基板の買取りもします。

イエローバッグ
京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル１Ｆ
ＴＥＬ.０７５（８０３）０５００
ＦＡＸ.０７５（８２１）３８１４

中古基板情報がFAXで取り出せます。

情報料は無料です。（情報は毎週更新します）

イエローバッグ基板情報FAXサービス利用方法

下記の7カ所の内、一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。

東　京	03-3940-6000	名古屋	052-453-6000
大　阪	06 - 455-6000	福　岡	092-482-6000
札　幌	011-210-6000	仙　台	022-268-6000
広　島	082-223-6000		

★案内『こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に＃を押して下さい』
買いたい時は ➡ 567890#
売りたい時は ➡ 567899#

★案内『あなたのFAX番号を市街局番から押して、最後に＃を押して下さい』
□□□□□□□□□□□□#

★案内『ご指定のFAXにお送りいたしますので電話を切ってしばらくお待ち下さい』

中古基板買取りします。古いものから新しいものまで、一枚でもお気軽にリストをFAXして下さい。直ちに値付けいたします。

イエローバッグ
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F
〒600-8490 ☎075(803)0500 FAX075(821)3814

うります&かいます

●うります

◎◎各種ＴＶゲーム筐体
◎エアロシティ25吋（セガ）
◎シティ18吋（セガ）
◎ステイタス18吋（カプコン）
◎ポニーマークⅡ28吋（ジャレコ）
◎テーブルポニー25吋（ジャレコ）
◎メガロ50(セガ)
◎スーパーメガロ(セガ)
◎各種メダル　大型機
◎カリビアンブルー
◎ゴールデンウェーブ
◎ビンゴサーカス
◎ロイヤルクラブ
◎ダービーディ
◎ＥＸブラックジャック
◎リベラル筐体
◎ポーカーＵＰ系
◎レイブレーサーＤＸ
◎モトクロスＧＯ　ＤＸ
◎ラピッドリバー
◎ハーレーダビットソン　ＤＸ
◎スカッドレースプラス　ＤＸ
◎ウィングウォー
◎スカイターゲット　ＳＤ
◎バーチャロンＴＷＩＮ
◎リーサルエンフォーサーズ
◎キャプテンゾディアック
◎バッティングチャレンジ
◎ジャンボツインＤＸ
◎ジャンボビーバー６Ｐ
◎ジャンボビーバー４Ｐ
◎ジャンボヘキサ
◎キャラクターコレクション
◎ディスクコレクション
◎ドリームタウン
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ネオカーニバル
◎ラビリンスキューブ
◎ニュースピードホッケー
◎スカッシュホッケー
◎ＶＳ．ＣＳバスケット
◎スピードサッカーボール
◎ザウルスウォーズ
◎ＶＳキャプテンフラッグ
◎タコイカパニック
◎ポニーＵＰ29(基板付)
◎各種フリッパー
◎各種占い機

●かいます

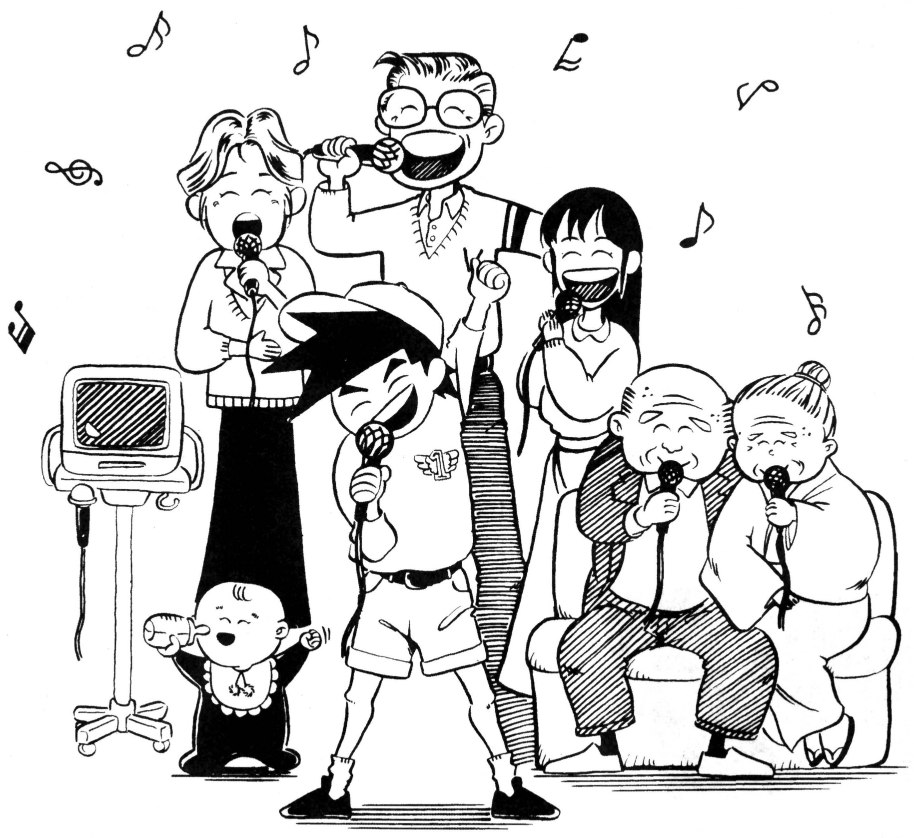
◎◎各種ＴＶゲーム筐体
◎各種メダル　大型機
◎各種ＣＰＳ－Ⅱサブボード
◎ＳファイターＥＸ
◎ＳファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＳファイターⅢセカンドインパクト
◎エイリアンＶＳプレデター
◎エリア８８
◎大魔界村
◎各種ＣＰＳ－Ⅱサブボード
◎ヴァーサスネットサッカー
◎ドラグーンマイト
◎ウインターヒート
◎ダイナマイト刑事
◎ＳＴ－Ｖマザーボード
◎Ｆ－Ⅲマザーボード
◎鉄拳３
◎ダンシングアイ
◎ナムコシステム１基板
◎ブラッディロア
◎ギャロップレーサー２
◎スーパーフットボールチャンプ
◎バーチャストライカー１、２
◎モデル２基板
◎Ｇダライアス
◎ストライカー１９４５Ⅱ
◎Ｒ－ＴＹＰＥ　Ⅰ、Ⅱ
◎海底大戦争
◎グラディウスⅡ、Ⅲ
◎ライデンファイターズ
◎怒首領蜂
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ97
◎各種ネオジオカセット

㈱エパトン
静岡県浜松市新津町301－1
TEL.053（466）7333
FAX.053（466）7334

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

●うります
◎ドリームキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ネオカーニバル
◎ラッキーホルダー
◎ワニワニパニック
◎ときめきＣＤコレクション
◎パックキャップ
◎プリント倶楽部
◎ネオプリント
◎セラージュ
◎プロップサイクル
◎両替機
グローリーＥＲ－100
ＥＲ－401
ＥＲ－22
ＥＯＡ－１Ａ
ダイト　ＢＳＬ－１０
シグマ　スーパーディスペンサー
ＭＣ－2200
◎セガ　ＤＰ－07-2
◎コインクリーナー
◎コイン計算機
◎18吋中古モニター
◎25、26中古モニター
(モニター修理承ります)

●かいます
◎ドリームキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ニューラッキークレーン
◎コンビニキャッチャー
◎ラッキーホルダー
◎バーチャコップ２　ＤＸ　ＳＤ
◎タイムクライシス
◎ガンブレードＮＹ
◎ガンバレット
◎アウトランナーズ
◎インディ５００　ＴＷＩＮ
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ
◎レイブレイサー　ＴＷＩＮ

㈲トスク
東京都墨田区東駒形２-３-３
清水ビル１Ｆ
ＴＥＬ.０３(５６０８)４８０４
ＦＡＸ.０３(５６０８)１００８

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。

FAX06-834-4839

締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

うります&かいます

●かいます
◎ダイナマイトベースボール97
◎バーチャロン
◎バーチャロンO／T
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパース
◎ファイティングバイパース２
◎デッドオアアライブ（A）
◎　〃　（B）
◎バーチャストライカー
◎バーチャストライカー２
◎ゼロガンナー
◎バブルメモリーズ
◎バブルシンフォニー
◎Ｇダライアス
◎アルカノイドリターンズ
◎スーパーフットボールチャンプ
◎レイストーム
◎究極タイガー
◎まじかるデートＥＸ卒業
◎Ｆ－３マザーボード
◎鉄拳
◎鉄拳２（B）
◎鉄拳３
◎ダンシングアイ
◎マッハブレイカーズ
◎アウトフォクシーズ
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ（ＶｅｒＢ）
◎タンクフォース
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ネビュラスレイ
◎エアガイツ
◎プライムゴールドＥＸ
◎マジンガーＺ
◎ガーディアンズ
◎ウルトラ警備隊
◎戦国エース
◎マクロスプラス
◎私立ジャスティス学園
◎ストリートファイター３
◎ストリートファイターＥＸ
◎ストリートファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＳファイターＺＥＲＯＡＬＰＨＡ
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎マーヴルＶＳ．カプコン
◎エイリアンズｖｓプレデター
◎ストリートファイター３　２ｎｄ
◎スターグラデュエイター
◎ダンジョン&ドラゴンズ
◎ダンジョン&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎パズルファイター２Ｘ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ｖｓＳファイター
◎ＭＶ－１
◎ＭＶ－１Ｆ
◎ＭＶ－１ＦＺ
◎メタルスラッグ２
◎リアルバウト餓狼伝説２
◎ザ・キング・オブ・フィターズ97
◎戦国ブレード
◎ドンパチ
◎ドドンパチ
◎エスプレイド
◎バトルガレッガ
◎ソルティバイト
◎ストームブレード
◎ガンバード
◎ギャルズパニック３
◎ギャルズパニックＳ
◎ギャルズパニックＳＰ
◎サバイバルアーツ
◎サンダードラゴン２
◎ストライカー1945
◎ストライカー1945Ⅱ
◎ライデンファイターズ
◎雷電ＤＸ
◎麻雀同級生ＳＰ
◎ファイナルロマンスＲ
◎対戦ホットギミック

三和電子㈱
東京都板橋区幸町２０－１５
TEL.03(3554)2261
FAX.03(3554)2232

●かいます
◎X－MENvsSファイター
◎ライデンファイターズ
◎ヴァンパイアセイヴァー2
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ97
◎ソウルエッジ
◎ナムコクラシックコレクションVol1
◎セクシーパロディウス
◎テトリスプラス
◎ST－Vマザー
◎F3マザー
◎CP2マザー
◎ネオジオマザー
◎マンクスTT TWIN
◎GTIクラブ DX TWIN
◎スカッドレーサー DX SD
◎タイムクライシス DX SD
◎セガ・ツーリングカー
チャンピオンシップ
◎その他ドライブ、ガンシューティングもの

TM-トレーディング
東京都品川区大井3－4－5－704
TEL.03(5742)7908
FAX.03(5742)7909

●うります
◎スロットパーティ
◎ラッキーバンク
◎ラッキースター
◎ハッピージャッキー
◎ザグレートアップ
インジョーカー
◎麻雀かぐや姫
◎チェリーボーナスⅣ
◎ラッシングベル
◎花札華胡蝶
◎花札華菖蒲
◎ミラクルセブンターボ
◎麻雀ジャンジャンバリバリ
◎麻雀カメラ小僧
◎麻雀蜃気楼
◎エルドラードⅠ
◎エルドラードⅡ
◎キューティラインⅠ
◎キューティラインLMDⅡ
◎ミラクルジョーカーチャンス
◎ザアラジン
◎ザグレードアップ
オールフルーツ
◎ダイナスティ
◎麻雀カフェタイム
◎麻雀カフェドール
◎麻雀ジャンピューターSPL
◎花札華仁義
◎麻雀金津園の女
◎麻雀天神牌
◎プレイPKターボ
◎スーパー21

マイコン機器(有)
埼玉県春日部市赤沼531－3
TEL.048(738)8686
FAX.048(736)2414

★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

うります＆かいます

●うります●かいます
◎マジカルオッズ
◎マジカルオッズグランプリ
◎マジカルオッズトニック
◎マジカルオッズＰ－Ⅱ
◎キューティライン
◎キューティラインリミテッド
◎キューティラインＰ－Ⅱ
◎エルドラード
◎アラジン
◎ダイナスティー
◎チェリーマスター９７
◎チェリーボーナス
◎チェリーボーナスＰ－Ⅱ
◎チェリーボーナスＰ－Ⅲ
◎チェリーボーナスＰ－Ⅳ
◎チェリーボーナスＰ－Ⅴ
◎ハッピージャッキー
◎スロットパーティ
◎ジングルベル
◎Ｌ．８８　１タイプ
◎　〃　６タイプ
◎　〃　ストップ付（Ｗ－８）
◎Ｗ－４
◎Ｗ－６
◎スリーセブンＰ－Ⅱ
◎ラブチャンスゴールド
◎ミラクルフィバー
◎ミラクルジョーカー
◎ゴールデンミラクルフィーバー
◎ワイルドキャット
◎ワイルドキャットＰ－Ⅱ
◎メジャージョーカー
◎メジャーポーカー
◎３７スクランブル
◎１３７スクランブル
◎１３７パック
◎１３７レインボー
◎ＤＡＳＨ１３７
◎スーパーピンク
◎スペシャルピンク
◎１３７フィーバー
◎１３７Ｗフィーバー
◎１３７ＷフィーバーＰ－Ⅱ
◎１３７Ｗフィーバー　ニューバージョン
◎１３７ターボ
◎スペシャルキング
◎ＧＴＷチョイス式
◎ノーマルＰＫチョイス式
◎ツインズジョーカー
◎ジャンボチャンス
◎ジャンボチャンスＰ－Ⅱ
◎ラッキーフルハウス
◎ポーカージャック
◎蜃気楼
◎蜃気楼Ｐ－Ⅱ
◎イフ
◎ベガス
◎カフェタイム
◎カフェドール
◎天神牌
◎雷神牌ＤＸ
◎ＪＰ９６
◎ＪＰＳ
◎電子基板
◎激写
◎クリスタル７
◎天開眼
◎黄金の牌
◎世界の神秘
◎東洋の神秘
◎宇宙の神秘
◎麻雀立直
◎麻雀立直Ｐ－Ⅱ
◎聖龍伝説
◎ＳＥＬ麻雀Ⅱ
◎スーパー大中華圏
◎ポンブウ
◎ポンブウＰ－Ⅱ
◎華吹雪
◎華菖蒲
◎華仁義
◎華天国
◎華銀河
◎華五光
◎華五光　番外編
◎華五光　外伝
◎華簪
◎華陽炎
◎花れんちゃんＰ－Ⅱ
◎花ざくら
◎花嵐
◎ニュー六短フィーバー
◎アルバ花六ＡＡＡ－31タイプ
◎Ｋ，Ｋ花六ＨＲ－９５
◎テーブルピンキー（源さん）
◎ミニパチドンキー（源さん）
◎プレイスロット
◎ルーレットキング
◎10型卓上筐体
●うります
◎各種筐体
◎各種景品出し筐体
◎各種景品出しキッド
◎各種チケット出しキッド
◎各種両替機
◎各種ネジ類
◎各種ガラス類
◎各種巻線類
◎各種ボタン類
◎各種パネル類
◎各種コーナー金具類
◎各種金具類
◎各種ソケット類
◎各種コインシューター類
◎各種キィ類
◎１９東映モニター
◎１８三和モニター
◎パンチボード（1500穴）
◎パンチボード（2000穴）
◎ドリームカード
◎ビンゴ１６（スマートボール）
◎チャーミーマッチ（競馬４人用）
◎チャーミートラック（競馬２人用）
◎中古ロム１６
◎　〃　３２
◎　〃　６４
◎　〃　１２８
◎　〃　２５６
◎　〃　５１２
◎新品ロム２５６
◎　〃　５１２
◎その他各種商品を取扱っております。

㈱パルシステム
大阪府東大阪市長田内介２－２
ＴＥＬ.06（784）9055
ＦＡＸ.06（784）9050

★うります＆かいますの締切は毎月5日です。
下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

うります&かいます

●うります●かいます

◎19XX
◎ウォーザード
◎X－MEN
◎X－MENvsSファイター
◎エイリアンvsプレデター
◎キャプテンコマンド
◎サイバーボッツ
◎SファイターEX
◎Sファイタームービー
◎SファイターZERO
◎SファイターZERO2
◎SファイターZERO2
ALPHA
◎SファイターEXplus
◎Sファイター2ダッシュ
◎Sファイター2ターボー
◎SファイターⅢ
◎スーパーパズルファイターⅡX
◎スターグラディエイター
◎ダンジョン&ドラゴンズ
◎ダンジョン&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎闘神伝
◎パワードギア
◎バトルサーキット
◎ヴァンパイア
◎ヴァンパイアハンター
◎ヴァンパイアセイバー
◎ファイナルファイト
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
vsSファイター
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'95
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'96
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ'97
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎ソニックウイングス2
◎ソニックウイングス3
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム
◎得点王
◎ネオジオ1スロットI
◎ネオジオ1スロットM
◎ネオジオ1スロットS
◎ネオジオ2スロット
◎ネオジオ4スロット
◎ネオジオ6スロット
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎ネオボンバーマン
◎ブレイカーズ
◎マジカルドロップ3
◎メタルスラッグ
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎わくわく7
◎F／A
◎アウトフォクシーズ
◎ギャラガ88
◎システム1
◎ゼビウス3D／G
◎ソウルエッジ（ハーネス付）
◎ソウルエッジ（バージョンB）
（ハーネス付）
◎タンクフォース
◎ダンクマニア
◎鉄拳（ハーネス付）
◎鉄拳2（ハーネス付）
◎鉄拳2verB(ハーネス付)
◎鉄拳3（ハーネス付）
◎ナムコクラシックコレクション
Vol 1
◎ナムコクラシックコレクション
Vol 2
◎ネビュラスレイ
◎パックマニア
◎パックランド
◎ピストル大名
◎プライムゴールEX
◎マッハブレイカーズ
◎ワールドスタジアム'89'90
◎ダンシングアイ
◎あっかんべーだ
◎アラビアンマジック
◎エレベーターアクション
リターンズ
◎カイザーナックル
◎ガンフロンティア
◎グリッドシーカー
◎サイキックフォース
◎サイレントドラゴン
◎サンダーフォックス

◎スーパーフットボールチャンプ
◎ダライアス外伝
◎ツインイーグル
◎ツインイーグル2
◎デットコネクション
◎ニンジャウォリアーズ
◎バイオレンスファイト
◎パズルボブル3
◎ハットトリックヒーロー93
◎ハットトリックヒーロー96
◎バブルメモリーズ
◎アラビアンファイト
◎ゴールデンアックス2
◎上海万里の長城
◎ソニックザファイターズ
◎ダイナマイト刑事
◎ダイナマイトベースボール
◎デカスリート
◎バーチャファイター3

㈱ユニバース
大阪市住之江区北加賀屋5－8－57
ユニバースビル
TEL.06(682)3444
FAX.06(681)9770
豊橋支店
TEL.0532(46)6103
FAX.0532(48)6155
米子営業所
TEL.0859(35)3660
FAX.0859(35)3757
沼津営業所
TEL.0559(23)7444
FAX.0559(22)0167

もっと広がる情報ページ

◆

うります&かいます

●かいます
◎Sファイター ZERO2
◎Sファイター ZERO2ALPHA
◎ヴァンパイアハンター
◎ヴァンパイアセイヴァー
◎X-MENvsSファイター
◎マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
◎サイバーボッツ
◎エイリアンVSプレデター
◎パワードギア
◎バトルサーキット
◎19XX
◎スーパーパズルファイターⅡX
◎ストリートファイターⅢ
◎ウォーザード
◎SファイターEX
◎SファイターEXplus
◎CPSⅡマザーボード
◎ダンシングアイ
◎ナムコクラシックコレクションVol1、2
◎スプラッターハウス
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ(verB)
◎鉄拳2
◎鉄拳2verB
◎鉄拳3
◎マッハブレイカーズ
◎ゼビウス3D/G
◎メルヘンメイズ
◎タンクフォース
◎セクシーパロディウス
◎ドラグーンマイト
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎ガイアポリス
◎サンダークロス
◎サンダークロスⅡ
◎ラストブロンクス
◎ファイティングバイパーズ
◎デッドオアアライブ
◎ぷよぷよ通
◎ゴールデンアックス2
◎ファンタジーゾーン
◎ファンタジーゾーン2
◎F-3マザーボード
◎サイキックフォース
◎ファイターズインパクト
◎レイフォース
◎レイストーム
◎レイメイズ
◎バブルシンフォニー
◎バブルメモリーズ
◎ボンバーマンワールド
◎海底大戦争
◎雷電Ⅱ
◎雷電DX
◎ライデンファイターズ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎戦国エース
◎戦国ブレード
◎首領蜂
◎怒首領蜂
◎アンダーカバーコップス
◎バトルガレッガ
◎アクウギャレット
◎わくわく7
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
◎サムライスピリッツ天草降臨
◎斬紅郎無双剣
◎~幕末浪漫~月華の剣士
◎その他にも数多くのタイトルを買取しています。またお探しの中古基板も多数ご用意してお待ちしております。

㈲ミルキーウェイ
名古屋市中区大須3-5-13
ハセビル2階
TEL.052(262)3295
FAX.052(262)2373

●うります
◎プリダムⅡ
◎なんでもシール委員会
◎ジョイスタンド
◎エアロシティ
◎アストロシティ
◎ニューアストロシティ
◎スーパーメガロ２
◎ドリームキャッチャー（４Ｐ）
◎ムーンキャッスル（６Ｐ）
◎サイドバイサイドⅡ
◎ルマン24
◎ファイナルハロン
◎スーパー８ウェイズ
◎タコイカパニック
◎カニカニパニック
◎ワニワニパニック
◎ＧＴＩクラブ
◎ウエスタンドリーム
◎エネミーライン
◎ビンゴサーカス
◎ビンゴパーティー
◎アームチャンプⅡ
◎スロット各種
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎子供用メダル機
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎プリント用紙各種
◎サイバーコマンド（ＤＸ）
◎バーチャロン（ＴＷＩＮ）
◎ガンブレードＮＹ
◎ロイヤルアスコット

●かいます
◎メガロ50（ＳＤ）
◎アストロシティ
◎アストロシティⅡ
◎エアロシティ
◎バーサス筐体
◎スーパーメガロ
◎スーパーメガロⅡ
◎ニューアストロシティ
◎ポニーマークⅣ
◎バーチャコップ（ＳＤ）
◎バーチャコップ（Ｐ）
◎バーチャコップ（ＤＸ）
◎デイトナＵＳＡ（ＤＸ）
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
（ＤＸ　ＳＤ）
◎スカッドレース（ＤＸ）
◎スカッドレース（ＴＷＩＮ）
◎東京ウォーズ（ＴＷＩＮ）
◎東京ウォーズ（ＤＸ）
◎サイバーサイクルズ（ＤＸ）
◎サイバーサイクルズ（ＳＤ）
◎ダートダッシュ（ＤＸ）
◎ダートダッシュ（ＳＤ）
◎タイムクライシス（ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ＧＴＩクラブ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎マンクスＴＴ（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎モトクロスゴー（ＤＸ）
◎ハイパー競輪
◎ニューＵＦＯキャッチャー（２Ｐ）
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ＵＦＯキャッチャーエクセレント
◎ロイヤルアスコット25φ
◎ダービーマークⅢ25φ
◎ワールドダービー25φ
◎マジックサーカス25φ
◎スペースカプセル25φ
◎ドリームサーキット25φ
◎子供用乗物
※在庫一掃　ぜひお電話下さい

㈱マイクロジャパンシステム
東京都練馬区石神井町５－１８－１
ＴＥＬ.０３（５３７２）２３００
ＦＡＸ.０３（５３７２）２３０３

もっと広がる情報ページ◆

うります＆かいます

●かいます

◎スカッドレース　ＤＸ/ツイン
◎ＧＴＩクラブ　ＤＸ/ツイン
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ/ツイン
◎セガラリー　ＤＸ/ツイン
◎ワインディングヒート　ツイン
◎ミッドナイトラン　ツイン
◎レイブレーサー　ＤＸ/ツイン
◎インディ５００　ＤＸ/ツイン
◎ダートダッシュ　ＳＤ/ＤＸ
◎アウトランナーズ　ツイン
◎ラッドラリー　ツイン
◎バーチャレーシング　ツイン
◎Ｆ１スーパーラップ　ツイン
◎ラッドモビール　ＤＸ
◎パワードリフト　ＤＸ
◎サイバーサイクルズ　ＳＤ/ＤＸ
◎スズカ８アワーズ２　ＳＤ/ＤＸ
◎マンクスＴＴ　ＤＸ/ツイン
◎スタジアムクロス
◎ＧＰライダー　ＤＸ
◎ウイングウォー
◎ニュー・スウィートランド
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ラッキーホルダー
◎アルペンレーサー２
◎ジェットウェーブ
◎アクアジェット
◎スーパーＧ
◎タイムクライシス　ＳＤ/ＤＸ
◎バーチャコップ２　ＳＤ/ＤＸ
◎ガンブレードＮＹ　ＳＤ/ＤＸ
◎エイリアン３ザガン
◎アンダーファイアー
◎オペレーションウルフ
◎ラインオブファイヤー
◎レーザーゴースト
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎ガンバレット
◎スチールガンナーⅡ
◎レールチェイス２　ＤＸ
◎スポーツフィッシング２
◎トーキョーウォーズ　ＳＤ/ＤＸ
◎スーパーメガロ
◎スーパーメガロ２
◎メガロ５０　ＳＤ
◎バーサスシティー
◎ニューアストロシティー
◎ガン、ドライブ、超高値にて！
一括購入大歓迎！

●うります

◎なんでもスタンプ委員会
◎プリント倶楽部２
◎ネオプリント
◎オリカ
◎プリダムⅡ
◎セガラリー　ツイン
◎メカスロット
◎ＴＶポーカー
◎フリッパー
◎ドリームキャッチャー
◎バスケットスタジアム
◎バーチャコップ２　ＳＤ
◎ロストワールド　ＳＤ
◎スーパーメガロ２
◎ドリームタウン
◎バーチャロン（バーサス）
◎レイブレーサー　ＤＸ

㈱亜土電子工業
東京都千代田区外神田２-１８-１０
ＴＥＬ.０３(３２５７)２６２０
ＦＡＸ.０３(３２５７)１５７９

◎ガイアポリス
◎サンダークロス
◎サンダークロス２
◎グラディウス２
◎グラディウス３
◎マーシャルチャンピオン
◎プレミアサッカー
◎トライゴン
◎ＧＸサブボード
◎ナイトスラッシャー
◎空牙外伝
◎エドワードランディー
◎グレートラグタイムショー
◎アベンジャー
◎バックファイヤー
◎鉄拳３
◎鉄拳２　Ｂ
◎鉄拳２
◎鉄拳
◎ダンシングアイ
◎ソウルエッジ(バージョンＢ)
◎ソウルエッジ
◎プライムゴールＥＸ
◎ダンクマニア
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ワールドスタジアム95〜97
◎ネビュラスレイ
◎闘魂烈伝
◎Ｆ／Ａ
◎ナムコクラシックコレクションｖｏｌ１
◎ナムコクラシックコレクションｖｏｌ２
◎アウトフォクシーズ
◎リベログランデ
◎エアガイツ
◎ライデンファイター
◎雷電ＤＸ
◎雷電２
◎雷電
◎バイパーフィズワン
◎ゼロチーム
◎セイブカップサッカー
◎ブラッディロア
◎バトルガレッガ
◎魔法大作戦
◎疾風魔法大作戦
◎野球格闘リーグマン
◎海底大戦争
◎ジオストーム
◎ボンバーマンワールド
◎アンダーカバーコップス
◎メジャータイトル２
◎Ｒ－ＴＹＰＥ　ＬＥＯ
◎ジャッキーチェン
◎ギャルズパニックＳ
◎ギャルズパニック３
◎ゼロガンナーＡ
◎ゼロガンナーＢ
◎バーチャストライカー
◎バーチャファイター２
◎バーチャストライカー２
◎ファイティングバイパース
◎ラストブロンクス
◎デッドオアアライブＡ
◎デッドオアアライブＢ
◎バーチャロン(Ｐ付)
◎怒首領蜂
◎首領蜂
◎ヘブンズゲート
◎豪血寺外伝最強伝説
◎豪血寺一族Ⅱ
◎豪血寺一族
◎キャノンサンダー
◎クイズセーラームーン
◎美少女戦士セーラームーン
◎ドラゴンボールＺ２
◎ウルトラ警備隊
◎雷神魔塊
◎スーパースラムス
◎マクロスプラス

㈱ロータスプレス
東京都世田谷区経堂2丁目13番1号
MC　経堂ビル
ＴＥＬ０３（５４５１）２２６６
ＦＡＸ０３（５４５１）２０４０

もっと広がる情報ページ◆

うります&かいます

●かいます
◎ＣＰＳ－２マザー
◎ＣＰＳ－Ⅱソフト
◎マーヴルスーパーヒーローズ
ｖｓＳファイター
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ポケットファイター
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
ジャドーオーバーミスタラ
◎バトルサーキット
◎１９ＸＸ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎パワードギア
◎サイバーボッツ
◎私立ジャスティス学園
◎スタグラディエーター
◎ストリートファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ＳファイターＥＸ
◎ＳファイターⅢ２ｎｄ
◎闘神伝２
◎Ｓファイタームービー
◎ＳファイターⅡ'ターボ
◎バース
◎ＵＳネイビー
◎キャプテンコマンド
◎ファイナルファイト
◎天地を喰らう
◎ウォーザード
◎ストリートファイターⅢ
◎マジックソード
◎ワンダー３
◎チキチキボーイズ
◎サンダードラゴン２
◎マッドシャーク
◎バッグン
◎お天気パラダイス
◎ナックルバッシュ
◎達人王
◎鮫!鮫!鮫!
◎戦国ブレード
◎ストライカー１９４５
◎ガンバード
◎ソルディバイト
◎ストライカー１９４５Ⅱ
◎Ｇダライアス
◎バブルメモリーズ
◎スーパーフットボール
◎バブルシンフォーニー
◎パズルボブル３
◎アルカノイドリターン(Ｐ付)
◎ダライアス外伝
◎その他のＦ３ボード
◎レイストーム
◎サイキックフォース
◎ライトブリンカー
◎アラビアンマジック
◎ハットトリックヒーロー93
◎グリッドシーカー
◎ファイターズインパクト
◎Ｇダライアス２
◎闘姫伝承
◎ギャロップレーサー
◎バーサスネットサッカーＣ付
◎スラムダンク２Ｃ付
◎セクシーパロディウス
◎ドラグーンマイト
◎ＧＩジョー
◎ミスティックウォリアーズ
◎究極戦隊ダダンダーン
◎極上パロディウス
◎サンセットライダーズ
◎ハイパーアスリート
◎サラマンダ２
◎バイオレントストーム
◎メタモルヒックフォース
◎バッキーオヘヤ
◎エイリアンズ
◎アステリックス
◎ザ・シンプソンズ
◎ゼクセクス
◎エスケイプキッズ

●かいます

◎アウトゾーン
◎アウトフォクシーズ
◎アステリスク
◎アラビアンファイト
◎アラビアンマジック
◎アンダーカバーコップス
◎ウルトラ警備隊
◎エイトフォース
◎エイリアンＶＳプレデター
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎エドワードランディ
◎海底大戦争
◎キャプテンアメリカ
◎ギャロップレーサー
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 96
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
◎剣豪
◎ゴールデンアックスⅡ　４Ｐ
◎ゴウカイザー
◎豪血寺一族Ⅱ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サイキックフォース
◎サンダーゾーン
◎サンセットライダーズ
◎サンダードラゴンⅡ
◎鮫！鮫！鮫！
◎ジオストーム
◎ジャッキーチェン
◎首領蜂
◎シンプソンズ
◎スノウブラザーズ
◎ストライカーズ1945
◎Ｓファイター３
◎ＳファイターＺＥＲＯ２
◎スーパーパズルファイター２Ｘ
◎ゼロチーム
◎戦国ブレード
◎スラムダンク２
◎ソウルエッジ
◎ソウルエッジ(バージョンＢ)
◎ソニックザファイターズ
◎ダイナマイト刑事
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム
◎ダンクマニア
◎タンクフォース
◎ダンジョン&ドラゴンズ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンブルポップ
◎ツインイーグルⅡ
◎ＤＪボーイ
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎鉄拳３
◎雷神魔界Ⅱ
◎デカスリート
◎闘姫伝承
◎闘神伝Ⅱ
◎ドラグーンマイト
◎ニンジャマスターズ
◎ネオジオ(１スロット中小)
◎ネオジオ(２、４、６スロット)
◎ネビュラスレイ
◎バーチャロン
◎バーチャストライカー
◎バーチャファイター２
◎バイオレンストーム
◎バイパーフェイズワン
◎バッキーオヘヤ
◎パックマニア

㈲山田電子貿易
横浜市中区山下町202 ラオビル504
TEL.045(663)1823
FAX.045(663)2316

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

●うります
◎麻雀リーチ
◎麻雀リーチⅡ
◎宇宙の神秘
◎世界の神秘
◎黄金の牌
◎雷神牌
◎天神牌
◎華陽炎
◎ＣＢＶ
◎華五光
◎花嵐
◎カスフリー
◎花十四
◎カフェドール
◎カフェタイム
◎ベガス
◎イフ
◎麻雀用高級メイン基板
◎麻雀メイン基板
◎六短フィーバー
◎メジャージョーカー
◎メジャーポーカー
◎ツインズジョーカー
◎Ｊチャンス
◎かぐや姫
◎かぐや姫Ⅱ
◎ロンジャン
◎ニューWベット麻雀
◎赤麻雀
◎１３７パック
◎１３７レインボー
◎一発逆転麻雀
◎スペシャルピンク
◎ラッキーフルハウス
◎１３７ターボ
◎１３７ＷＦＶ
◎１３７ＷＦＶＰ−Ⅱ
◎キューティラインリミテッド
◎エルドラード
◎ダイナスティー
◎ラッシングベル
◎アラジン
◎マジカルオッズ
◎マジカルグランプリ
◎マジカルトニック
◎マジカルトニックＰ−Ⅱ
◎スロットパーティー
◎ジングルベル
◎ミラクルセブン
◎ＣＢⅢ
◎ＣＢⅣ
◎スリーセブンＰ−Ⅱ
◎８ライン（Ｗ６）
◎スペシャルスリーセブン
◎麻雀立直Ｐ−Ⅱ
◎大中華圏
◎聖龍伝説
◎カフェタイム
◎カフェドール
◎ＰＳＲ赤麻雀付
◎各種筐体
◎各種両替機
◎プレイスロット
◎10型卓上筐体
◎東映19型モニター
◎ネジ類
◎ガラス
◎押しボタン
◎金具
◎ＳＷ
◎コーナー金具
◎ソケット
◎ビンゴ16（スマートボール）
◎バカラスター
◎チャーミーマッチ（競馬４人用）
◎チャーミートラック（競馬２人用）
◎チケット出しキット
◎かぎ類
◎パネル類
◎コインシューター類
◎その他各種中古商品

●かいます
◎麻雀リーチ
◎麻雀リーチⅡ
◎宇宙の神秘
◎世界の神秘
◎東洋の神秘
◎黄金の牌
◎天神牌
◎カフェドール
◎カフェタイム
◎ベガス
◎イフ
◎ダイナスティー
◎蜃気楼
◎キューティラインリミテッド
◎赤麻雀
◎かぐや姫
◎かぐや姫Ⅱ
◎チェリーボーナスⅡ
◎ロンジャン
◎麻雀立直
◎麻雀立直ＰⅡ
◎華胡蝶
◎華仁義
◎華天国
◎ＣＢⅢ
◎ＣＢⅣ
◎華吹雪
◎華菖蒲
◎華五光
◎華銀河
◎アルバ花六Ⅱ
◎アルバニュー花六
◎ラッキーフルハウス
◎ツインジョーカー
◎Ｊチャンス
◎１３７レインボー
◎１３７ＷＦＶＰⅡ
◎Ｌ８８（６タイプ）
◎Ｌ８８（ストップ付）
◎花嵐
◎チャーミーマッチ
◎チャーミートラック
◎電子基板
◎激写
◎クリスタル７
◎天開眼
◎黄金の牌

㈲ネクスト
大阪市浪速区日本橋５丁目２−９
ＴＥＬ.０６(６４５)０２１０
ＦＡＸ.０６(６４４)００４０

◎雀々しましょ
◎雀々パラダイス
◎マッハブレイカーズ
◎アウトフォクシーズ
◎ストリートファイターＥＸ
◎ワルキューレの伝説
◎子育てクイズ　マイエンジェル
◎ガンフロンティア
◎プリルラ
◎グレートラグタイムショー
◎美少女戦士セーラームーン
◎ナムコシステム１
◎クイズなないろＤＲＥＡＭＳ
　虹色町の奇跡
◎フェリオス
◎サンダードラゴン２
◎アテナ
◎サイコソルジャー
◎ファイナルロマンス２、Ｒ
◎スーパーリアル　花札恋こいしましょ
◎プリティセーラー１、２
◎ＢＥＴ麻雀各種
◎８ライン各種

㈱ファントム
東京都千代田区外神田３－１－２
明治ビル３Ｆ
ＴＥＬ.03(3257)1126
ＦＡＸ.03(3257)1135

●うります
◎海底大戦争
◎パーフェクトソルジャー
◎Ｒ－タイプレオ
◎スーパーストⅡ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎バース
◎メタモルフィックフォース
◎G.Ｉジョー
◎マーシャルチャンピオン
◎ポトポト
◎ゴールデンアックス２
◎グリッドシーカー
◎龍神
◎雷電
◎ファイナルスターフォース
◎ヘビースマッシュ
◎ポケットギャルＤＸ
◎ナックルバッシュ
◎フィグゼイト
◎爆烈クラッシュレース
◎戦国エース
◎マクロス
◎マクロス２
◎ゴジラ
◎ニューマンアスレチックス
◎スーパーワールドコート
◎スーパーワースタ’93
◎サンダードラゴン２
◎マッドシャーク
◎牌砦
◎ギャルズパニック
◎マジカルエラーを探せ
◎ネオジオ各種
◎麻雀各種

●かいます
◎ライトブリンガー
◎アラビアンマジック
◎トップランキングスター
◎ワールドカップ’94
◎雷電
◎ジンジンジップ
◎ビッグストライカー
◎雷電２
◎セイブカップサッカー
◎ゼロチーム
◎ゴールデンアックス２
◎ダークエッジ
◎ぷよぷよ
◎タントアール
◎バッグン
◎達人王
◎V．ファイブ
◎ドキューン
◎タオ体道
◎ナイトスラッシャーズ
◎ウルフファング
◎エドワードランディー
◎ギャルズパニック
◎シャドーフォース
◎アルティメイトテニス
◎戦国エース
◎ドラゴンボールＺ
◎スラムダンク
◎極上パロディウス
◎究極戦隊ダダンダーン
◎プレミアサッカー
◎グラディウス２
◎グラディウス３
◎ゼクセクス
◎ドラキュラ
◎野球格闘リーグマン
◎ファイヤーバレル
◎メジャータイトル２
◎ボンバーマンワールド
◎スーパーストⅡＸ
◎天地を喰らう２
◎ストライダー飛竜
◎エリア８８
◎ニモ
◎ウィロー
◎グランドストライカー
◎豪血寺一族
◎上海２、３
◎スーパー上海
◎魔法大作戦
◎ＪＪスコカーズ
◎その他、レトロ基板から最新
　基板まで買取ります。

アイ・ランド
大阪府門真市脇田町21－13
ＴＥＬ.0720(84)7501
ＦＡＸ.0720(83)0527

もっと広がる情報ページ◆

うります＆かいます

●うります

◎Ｓファイター３
◎ＳファイターＺＥＲＯ２　ＡＬＰＨＡ
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
◎スーパーパズルファイターⅡＸ
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎サイバーボッツ
◎パワードギア
◎ヴァンパイアハンター
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎Ｘ－ＭＥＮ
◎スーパーマッスルボマー
◎スーパーストⅡＸ
◎エイリアンＶＳプレデター
◎ダンジョン＆ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎マクロス１、２
◎セクシーパロディウス
◎ソウルエッジ（１、バージョンＢ）
◎実況パワフルプロ野球'96
◎闘姫伝承
◎バブルメモリーズ
◎テトリスプラス
◎ストームブレード
◎サイキックフォースＥＸ
◎バーチャボーリング
◎鉄拳１、２、ＶｅｒＢ
◎ウォーザード
◎上海１、２、３、スーパー
◎スーパーリアル麻雀ＰⅠ～Ⅵ
◎麻雀ファンタジッククラブ
◎ファイナルロマンス１、２、Ｒ
◎スーパーマル禁版
◎グラディウス２、３
◎ドントアール
◎スーパーワースタ'95、96
◎ラッキー１３雀夢
◎スーパー華パラダイス
◎アイドル麻雀
◎華仁義
◎華寿殿
◎龍雀（ロンジャン）
◎美少女戦士セーラームーン
◎蒼穹紅蓮隊
◎対戦ぱずるだま
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎進め！対戦ぱずるだま
◎マジカルドロップ１、２、３
◎マジカルドロッププラス１
◎テトリス
◎コラムス１、２
◎疾風魔法大作戦
◎達人王
◎バーチャファイター１、２
◎レイフォース
◎華弥生
◎ダイナマイト刑事
◎デカスリート
◎ステークスウイナー２
◎ハイパーアスリート
◎風雲タッグバトル
◎リアルバウト餓狼伝説スペシャル
◎麻雀ＢＥＴタイプ各種
◎８ライン各種

●かいます

◎Ｄ＆Ｄシャドーオーバーミスタラ
◎バトルガレッガ
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎マジカルドロップ２、３
◎上海万里の長城
◎ピンクルスタースプライツ
◎闘姫伝承
◎若草物語
◎スーパーリアル麻雀ＰⅥ
◎鉄拳１、２、ＶｅｒＢ

◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
　シャドーオーバーミスタラ
◎ダイナマイトＢ．Ｂ(パネル２枚)
◎大砦牌
◎大王
◎達人王
◎ツインイーグルⅡ
◎中国龍
◎デッドオアアライブ（Ａタイプ）
◎デッドオアアライブ（Ｂタイプ）
◎鉄拳
◎鉄拳２ＶｅｒＢ
◎ドラグーンマイト(キック線)
◎ドラゴンボールＺ(バンプレ)
◎ドラゴンボールＺⅡ
◎闘姫伝承(エンジェルズアイ)
◎首領蜂
◎怒首領蜂
◎牌砦
◎牌砦Ⅱ
◎ナイトスラッシャー
◎ナックルバッシュ
◎ナックルヘッズ
◎ナムコクラシックコレクション(VOLⅠ、Ⅱ)
◎バッキーオヘヤ
◎バツグン
◎ハットトリックヒーロー'93
◎バックファイアー
◎バイオレントストーム
◎バイパーフェイズ１
◎バトルサーキット
◎バース
◎パズルボブルⅢ
◎バーチャファイター
◎バーチャストライカー
◎バーチャストライカー、Ⅱ
◎バーチャロン
◎バーチャコップ(音声ボード付)
◎バーチャコップ２(音声ボード付)
◎ビーラップボーイ
◎ヒーテッドバレル
◎ファナルラップＲ
◎フック
◎ブラッディロア
◎ファイターズインパクトエース
◎ファイアーバレル
◎ファンキージェット
◎ブラッドブラザーズ
◎プレミアサッカー
◎プライムゴールＥＸ
◎富士山バスター
◎ファイティングバイパーズ
◎ヘブンズゲート
◎ボンバーマン
◎ボンバーマンワールド
◎マッドシャーク
◎マーヴルスーパーヒーローズｖｓ
　Ｓファイター
◎メタモルフィックフォース
◎メジャータイトルⅡ
◎燃えよごんた
◎燃えよごんたⅡ
◎雷電、Ⅱ、ＤＸ
◎ラストブロンクス
◎ライトブリンガー
◎レジオネア
◎ロックマン
◎６４番街
◎ワールドラリー
◎ワールドラリーⅡ
◎湾岸戦争
◎ビッグトーナメントゴルフ
◎ネオボンバーマン
◎ブレイカーズ
◎メタルスラッグ
◎ネオミスターＤＯ
◎ワクワク７
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ96
◎リアルバウト餓狼伝説
◎ダブルドラゴン
◎ダンクドリーム
◎ザ·キング·オブ·ファイターズ97
◎サムライスピリッツ天草降臨

㈲サン・カンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺
7468-1
TEL.044(954)9459
FAX.044(966)8287

●うります

◎バーチャレーシング
◎ファイナルラップＲ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ダンプザンプ



◎ザウルスキャノン
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎グランプリスターⅡ
◎アフターバーナーⅡ（ＤＸ）
◎Ｇ－ＬＯＣ（ＤＸ）
◎バトルシャーク
◎ホログラム
◎トップランディング
◎ラインオブファイヤー
◎ＴＸ－１
◎ＷＧＰ
◎ラッドモビール
◎ハードドライビング
◎ヘビーウエイトチャンプ
◎デンジャーゾーン
◎コズモギャングズ
◎オペレーションウルフ
◎オペレーションサンダーボルト
◎スピードサッカー
◎スピードバスケット
◎ホットロッド
◎ハーリーレーサー
◎ゴールデンボール
◎ワールドビンゴ
◎ダービーボール
◎メタルホーク（ＤＸ）
◎チェイスＨＱ
◎スーパーモナコＧＰ（ＤＸ）
◎ビックラン
◎ギャラクシーフォースⅡ
◎ポールポジション２
◎サンダーセプター
◎ホットチェイス
◎シルバーストライク
◎キャッシュルーレット
◎その他新旧多数有り

●かいます

◎ジャレコポニーメダルアップライト

㈲オモロン商事
東京都江戸川区南小岩5-18-13
TEL.03(5693)3222
FAX.03(5693)3223
http://www.NetLaputa.or.jp/〜omoron/

もっと広がる情報ページ

うりますu0026かいます

●かいます

◎アウトゾーン
◎アラビアンマジック
◎アンダーカバーコップス
◎アラビアンファイト(４Ｐ)
◎アステリクス
◎ウルトラ闘魂伝説
◎エイリアンＶＳプレデター
◎エイリアンズ
◎ＳＤガンダムレインボー大陸戦記
◎Ｆ３－マザーボード
◎ＳＴ－Ｖマザー
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター(ソフト)
◎１９ＸＸ（ソフト）
◎１９ＸＸ
◎大江戸ファイト
◎ガイアポリス
◎ガンフォース
◎海底大戦争
◎ギャロップレーサー
◎ギャルズパニック、Ⅱ、Ⅲ
◎キャプテンコマンド
◎グリッドシーカー
◎グレート1000マイルラリーⅡ
◎ゴールデンアックス、Ⅱ(４Ｐ)
◎豪血寺一族、Ⅱ
◎豪血寺外伝最強伝説
◎極上パロディウス
◎サッカースーパースターズ(K付)
◎サンドスコーピオン
◎サンセットライダーズ
◎サンダードラゴン、Ⅱ
◎ジオストーム
◎ジョー＆マック
◎ジョー＆マックリターンズ
◎シンプソンズ
◎ジャッキーチェン
◎上海Ⅱ
◎上海Ⅲ
◎ＪＪスコーカーズ
◎Ｇ．Ｉジョー
◎ＣＰＳ－Ⅱマザー
◎ストリートファイターⅡ
◎ストリートファイターⅡ'
◎ストリートファイターⅡ'Ｔ
◎ストリートファイターＺＥＲＯ２
◎ストリートファイターＺＥＲＯ２
ＡＬＰＨＡ
◎ストリートファイターＥＸ
◎ストリートファイターＥＸｐｌｕｓ
◎ストリートファイターⅢ
◎ストームブレード
◎スノーブラザーズ、Ⅱ
◎ストライカー１９４５
◎スーパーフットボールチャンプ
◎スーパーバブルファイターⅡＸ
◎スラムダンク２(ケーブル付)
◎スタースイープ
◎セイブカップサッカー
◎セクシーパロディウス
◎ゼロチーム
◎美少女戦士セーラームーン
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎戦国エース
◎戦国ブレード
◎戦球
◎ソニックファイター
◎ソルディバイト
◎ダブルウイング
◎タンクフォース
◎ダイエットＧＯＧＯ

●かいます
◎スタンプ倶楽部
◎プリント倶楽部
◎ジョイスタンド２
◎プリダム２
◎ＮＥＯプリントマルチ
◎プリプリキャンバス
◎なんでもシール委員会
◎ブラストシティ
◎バーサスシティ
◎サイドバイサイド２　ＴＷＩＮ
◎ワインディングヒート　ＤＸ
◎スカッドレース　ＤＸ
◎電車でＧＯ！　ＳＤ
◎ＧＥＴ　ＢＡＳＳ
◎トップスケーター
◎ファイナルハロン
◎バーチャロン２　ＤＸ
◎スキーチャンプ　ＤＸ
◎ザ･ハウス･オブ･ザ･デッド　ＤＸ
◎ザ･ハウス･オブ･ザ･デッド　ＳＤ
◎技脳体
◎ウォータースキー
◎クイズドレミファグランプリ３
◎スーパービシバシチャンプ
◎タイムクライシスＤＸ
◎タイムクライシスＳＤ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎カプリチオスピン２
◎ドリームキャッチャー
◎コンビニキャッチャー
◎プロハンターＤＸ２
◎ダイゲット
◎ファンキーサーカス
◎ゴールデンヘキサ
◎トロカーナ
◎スーパーＧ
◎スーパーメガロ
◎ダートダッシュ
◎サイバーサイクルズ
◎マンクスＴＴ　ＴＷＩＮ
◎アルペンレーサー２
◎デイトナＵＳＡ　ＤＸ
◎デイトナＵＳＡ　ＴＷＩＮ
◎ゴールデンウェーブ３Ｐ
◎ロイヤルアスコット
◎Ｇ１クラシックＷＩＮＤＳ
◎クリスタルビンゴ
◎ドラゴンパレス
◎ミリオンフィーバー
◎ウエスタンドリーム
◎プレジャーキャッスル２
◎ポーカー　ＷＤ
◎ポーカー　ＵＰ２
◎ＭＳポーカー
◎ＭＳ８ＷＡＹＳ
◎ＭＳビデオスロット
◎ＮＥＷフロンティア
◎ＭＥＣＨ　ＳＬＯＴ
◎フルーツマジック
◎アラビアンマジック
◎メオシスマジック
◎クロスマジック　マークⅡ
◎定置式乗物各種

㈱サブウエイ
東京都千代田区神田紺屋町38番地野平ビル3F
ＴＥＬ.03（5256）1491
ＦＡＸ.03（5256）1490

★売ります&買いますの
締切は毎月5日です。
下記宛FAX等で原稿
をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

もっと広がる情報ページ ◆

うります&かいます

●うります
◎ニューアストロシティー
◎アストロシティー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎バーサイシティー
◎ニューＵＦＯミニ
◎レイブレーサー（ＤＸ）
◎レイブレーサー
（ＴＷＩＮ）
◎マンクスＴＴ
◎ワインディングヒート
◎デイトナＵＳＡ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎インディ５００
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＤＸ　ＴＷＩＮ）
◎エースドライバー
（ＴＷＩＮ）
◎バーチャレーシング
（ＴＷＩＮ）
◎Ｆ１スーパーラップ
◎ファイナルラップＲ（ＳＤ）
◎グランプリスターⅡ
◎首都高レッドゾーン
◎アウトラン（ＳＤ）
◎ターボアウトラン（ＳＤ）
◎Ｓ．Ｃ，Ｉ
◎チェイスＨＱ
◎サイバーサイクルズ
（ＤＸ　ＳＤ）
◎ＧＰライダー
◎スズカ８アワーズ
（ＤＸ　ＳＤ）
◎スーパーハングオン
◎ハングオン（ＤＸ）
◎エアーコンバット２２（ＤＸ）
◎ウイングウォー
◎サイバーコマンド
（ＤＸ　ＳＤ）
◎サイバースレッド
◎ガンバロン（ＤＸ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）
◎ガンブレードＮＹ
◎バーチャコップ２（ＰＳ）
◎リーサルエンフォーサーズⅡ
◎シュータウェイⅡ
◎ワニワニパニック
◎メガロ５０
◎スピードバスケット（２Ｐ）
◎キッチンブレイク
◎スタジアムクロス
（ＴＷＩＮ）
◎バーチャレーシング（ＤＸ）
◎バーチャファイター（２ｏｎ２）
◎各種スロット
◎各種パチンコ
◎ウゴウゴルーボー
◎各種メダル
◎各種メダル機
◎ＵＦＯミニ
◎グローリー両替機
◎エアロシティー
◎キャンディ２６
◎ウエスタンドリーム
◎ドリームタウン
◎ジャンボツイン
◎チャンピオンキック
◎ロイヤルアスコット
◎ビンゴパーティ
◎スピードホッケー
◎鉄拳
◎鉄拳２
◎リアルバウト餓狼伝説

㈲関西電子
大阪府門真市本町４３－６
ＴＥＬ.０６（９０２）９７４０
ＦＡＸ.０６（９０２）９７４６

●かいます
◎ＣＰＳ－Ⅱカートリッジ何でも
◎ＣＰＳ－Ⅱマザーボード
◎ＣＰシステム基板何でも
◎ストリートファイターＥＸ/プラス
◎スターグラディエイター
◎闘神伝２
◎タイトーＦⅢマザーボード
◎サイキックフォース/ＥＸ
◎スーパーフットボールチャンプ
◎レイストーム
◎ナムコシステムⅠ基板何でも
◎鉄拳シリーズ
◎ソウルエッジ１、２
◎ダンシングアイ
◎セガモデル２基板何でも
◎セガＳＴ－Ｖ基板何でも
◎ゴールデンアックスⅡ
◎ＭＶＳ基板何でも
◎ＭＶＳソフト大量処分ＯＫ
◎グラディウスⅠ.Ⅱ.Ⅲ
◎サンダークロスⅠ.Ⅱ
◎ＧＩジョー
◎戦球
◎バイパーフェイズ１
◎雷電シリーズ
◎スーパースラムス
◎雷神魔傀
◎ストームブレード
◎ツインイーグル１、２
◎豪血寺一族シリーズ
◎ドドンパチ
◎海底大戦争
◎サンダードラゴン２
◎闘姫伝承
◎ナイトスラッシャーズ
◎ストライカーズ１９４５Ⅱ
◎ガンバード
◎バトルガレッガ
◎その他基板何でも高価買取

㈱メッセサンオー
東京都千代田区外神田３－１４－８
ＴＥＬ.０３（３２５５）３４５３
ＦＡＸ.０３（３２５５）３４５５

●かいます
◎各種ゲームマシン
◎筐体（25インチ以上）
◎ポニーマークⅢ
◎ポニーマークⅡ
◎エアロシティ
◎ＵＺ－Ⅱ
◎カナリー
◎メガロ50
◎スーパーメガロ50
◎ＭＶＳ
◎キャンディ
◎エレベーターアクション
リターンズ
◎パズルボブル２、３
◎ハットトリックヒーロー93
◎レイストーム
◎タンブルポップ
◎ソウルエッジ（ＶｅｒＢ）
◎鉄拳２、ＶｅｒＢ、３
◎海底大戦争
◎極上パロディウス
◎サラマンダー２
◎セクシーパロディウス（ソフト）
◎ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◎Ｖファイブ
◎雷電２、ＤＸ
◎ダイナマイト刑事（ソフト）
◎デカスリート
◎バーチャコップ（サウンド付）
◎Ｘ－ＭＥＮｖｓＳファイター
◎ＳファイターＺＥＲＯ２、ＡＬＰＨＡ
◎ＳファイターＥＸ、Ｐｌｕｓ
◎ダンジョン&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎闘神伝２
◎バース
◎バトルサーキット
◎ヴァンパイアハンター
◎マーヴルスーパーヒーローズ
◎ネオジオ（４、６スロット）
◎メタルスラッグ
◎クイズ３６５
◎豪血寺一族、Ⅱ、外伝最強伝説
◎ストームブレード
◎戦国ブレード
◎その他各種に応じます
㈲ティーピーオー
埼玉県川口市並木２-26-３
ＴＥＬ.048（258）4524
ＦＡＸ.048（258）2761

●うります
◎アウトランナーズ
◎バーチャレーシング（ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎ニュー・スウィートランド
◎エアロシティー
◎アストロシティ
◎バーサスシティ
◎ファイナルラップⅢ
◎プリダムⅡ
◎なんでもシール委員会
◎スーパーメガロ
◎メガロ50（ＳＤ）
◎ドリームキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎ニューＵＦＯキャッチャーミニ

●かいます
◎デイトナＵＳＡ（ＴＷＩＮ）（ＤＸ）
◎セガラリー・チャンピオンシップ
（ＴＷＩＮ）（ＤＸ）
◎バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）
◎タイムクライシス（ＳＤ）（ＤＸ）
◎バーチャコップ２（ＤＸ）（ＳＤ）
◎ガンバレット（ＤＸ）（ＳＤ）
◎マンクスＴＴ（ＴＷＩＮ）（ＤＸ）
◎サイバーサイクルズ（ＳＤ）（ＤＸ）
◎スズカ８アワーズ２（ＳＤ）（ＤＸ）
◎エースドライバービクトリーラップ
◎ガンブレードＮＹ（ＤＸ）（ＳＤ）
◎スポーツフィッシング（1）（2）
◎スーパーメガロ（1）（2）
◎ワニワニパニック
◎カニカニパニック
◎ダートダッシュ（ＤＸ）（ＴＷＩＮＮ）
◎エースドライバー（ＤＸ）（ＴＷＩＮ）
◎アクアジェット
◎ウェーブランナー
◎ジェットウェーブ
◎アルペンレーサー
◎アルペンレーサー２
◎スーパーグランプリ
◎バーチャロン（ＴＷＩＮ）
◎レールチェイス２（ＤＸ）
◎デザートタンク
◎トーキョーウォーズ（ＤＸ）（ＳＤ）
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎コンビニキャッチャー
◎その他なんでも買います。
㈱ケイアンドユウ
東大阪市長田西３-２３
ＴＥＬ.06（748）2514
ＦＡＸ.06（748）2508
フリーダイヤル
0120-00-7395

★うります&かいますの締切は毎月5日です。下記へＦＡＸでお送り下さい。
FAX06-834-4839
締切日の５日を過ぎると掲載できない場合があります。ご注意下さい。

うります&かいます

買 中古基板

株式会社秀和

TEL 06-632-6644 FAX 06-649-7222
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-7-7
デンキョー日本橋ビル3F

●かいます
◎ポスタードリーム
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ＵＦＯキャッチャー
◎極上パロディウス
◎セクシーパロディウス
◎ダイナマイトベースボール
◎デッドオブアライブ
◎ファイティングバイパース
◎ラストブロンクス
◎ソニックザファイターズ
◎バーチャロン
◎バーチャストライカー
◎プライムゴールＥＸ
◎ダンクマニア
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎鉄拳３
◎メジャータイトル２
㈱秀和
大阪市浪速区日本橋４－７－７
ＴＥＬ．０６（６４９）７１７７
ＦＡＸ．０６（６４９）７２２２

●うります
◎メダルポニー
◎ダービーディ
◎ダイヤモンドブラボー
◎ゴールデンフォール
◎ラストクィーン
◎キャラフルコンポ
◎ダンク＆ダンク
◎空気早入れ選手権
◎スペースファイター
◎万券両替機（ＲＥ－100）
◎中古基板各種
●かいます
◎ニューアストロシティー（ＳＴＤ）
◎タイムクライシス（ＤＸ）
◎ガンブレット
◎デイトナＵＳＡ
◎マンクスＴＴ
◎ラストブロンクス（ＰＣＢ）
◎トーキョーウォーズ
◎クールライダー
◎鉄拳２ＶｅｒＢ（ＰＣＢ）
◎スカイターゲット
◎バーチャファイター
◎バーチャコップ
◎ヴァーサスネットサッカー

バーリーサービス㈱
東京都港区東麻布３－８－１０
ＴＥＬ．０３（３５８２）０８５７
ＦＡＸ．０３（３５８２）４７３５
●うります
◎チキンドラッグ（カプセルタイプ）
◎チキンドラッグ（ビデオタイプ）
◎飲酒チェッカー
㈱宝娯楽
東京都大田区大森北６－１－３
とくしまや２Ｆ
ＴＥＬ．０３（３７６７）８７８０
ＦＡＸ．０３（３７６７）８７２１

《グローリー中古両替機売ります》
完全整備中古新セコシン機!

高額紙幣両替機 (万・五千・千札・五百硬)	ER-20
2ホッパー両替機 (投出種類枚数調整可能)	ER-40
千札・五百硬貨両替機 (百円硬貨投出専用)	EP-8A

カナヤ商会
☎06-395-0272 FAX06-395-0243
大阪市淀川区東三国2-28-10

メディアが強力に
お客様をサポート!

メディアならできる!

お気軽に
ご連絡下さい。

PCB・各種筐体　下取り＆高価買取



ME DIA

TEL.0729－64－0717　FAX.0729－64－2059

メディア商事株式会社
〒578-0911　東大阪市中新開2丁目13番35号

サービスセンター
〒578-0903　東大阪市今米1丁目3番27号
TEL.0729-64-9999 FAX.0729-64-2072
ホームページアドレス
http://village.infoweb.or.jp/~medialtd/index.html

もっと広がる情報ページ

うります&かいます

6月号

●うります
◎キャラクターコレクション
◎アロマ倶楽部
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドＤＸ
◎電車でＧＯ！２ＳＤ
◎プリント倶楽部２
◎スタンプ倶楽部
◎カオナフレンド
◎なんでもシール委員会
◎ドリームカード
◎アルペンサーファーＤＸ
◎ゲットバス
◎子育てクイズマイエンジェル２
◎ワインディングヒート(ＴＷＩＮ)
◎バーチャファイター３ｔｂ
(バーサスシティー)
◎バーチャファイター３ｔｂ
(メガロ４１０)
◎アストロシティー筐体
◎ポニーＭＫⅣ
◎イーグレット筐体
◎マドンナ筐体
◎ダイナマイトベースボール
(パ付)
◎デッドオアアライブ
◎ラストブロンクス
－東京番外地
◎まじかるでーと
◎スーパーフットボール
チャンプ
◎パズルボブル３
◎レイストーム
◎鉄拳２(ＶｅｒＢ)
◎ウォーザード
◎蒼穹紅蓮隊
◎デカスリート
◎マクロスプラス
◎パズルボブル２
◎ハイパーアスリート
◎ソウルエッジ
(バージョンＢ)
◎ファイティング武術
◎ウォータースキー
◎雷電ＤＸ
◎１９ＸＸ
◎サッカースーパースターズ
◎ステークスウィナーⅡ
◎雷電２
◎将棋の達人(ネオジオ)
◎ゼビウス３Ｄ／Ｇ
◎ブレイカーズ(ネオジオ)
◎ダンクマニア
◎進め！対戦ぱずるだま
◎スーパー上海
◎鉄拳３
◎私立ジャスティス学園
◎クイズ赤マルＱ上昇
◎ギャルズパニック３
◎レイフォース
◎ナムコクラシックコレクション
Ｖｏｌ１
◎サムライスピリッツ天草降臨
(ネオジオ)
◎上海Ⅲ
◎ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
◎ぷよぷよ通
◎わくわく７(ネオジオ)
◎ステークスウィナー(ネオジオ)
◎ロックマン
◎マジカルドロップ２(ネオジオ)
◎マジカルドロップ　プラス１
◎プレミアサッカー
◎バツグン
◎スラムダンク
◎スノウブラザーズ
◎疾風魔法大作戦
◎スーパースラムス
◎マジカルドロップ
◎大江戸ファイト
◎スーパーイーグルショット
◎得点王３(ネオジオ)
◎トロカーナ
◎アルペンサーファー
◎ＵＦＯキャッチャーミニ
◎ディスクコレクション
◎ネオキャンディ２９
◎メガロ４１０筐体
◎レイブレーサーＳＤ
◎カナリー筐体
◎ソーサルエンフォーサス
◎ウィナーズポーカー
◎イタイワニ
◎海賊カン一髪
◎アナザーワールド２
◎コイコイフィーバーチャンス
◎その他低価格基板(麻雀含)
多数有り

●かいます
◎ストリートファイターＥＸ
◎ソニックザファイターズ
(ハーネス付)
◎ファイティングバイパーズ
(ハーネス付)
◎ライデンファイターズ
◎ＵＦＯミニ
◎ニューＵＦＯキャッチャー
◎パズルボブル３(ネオジオ)
◎怒首領蜂
◎バブルメモリーズ
◎バブルシンフォニー
◎闘魂烈伝３
◎スターグラディエーター
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
シャドーオーバーミスタラ
◎ダンジョンズ&ドラゴンズ
◎エイリアンｖｓプレデター
◎セガモデル２Ｂ各種
◎ダイナマイトベースボール(Ｐ付)
◎ダイナマイトベースボール９７(Ｐ付)
◎キングオブファイター９７
◎トータルバイス
◎鉄拳３
◎UFOキャッチャーＥＸ
◎そろっとーる
◎バーチャストライカー２
◎バーチャストライカー１
◎NEWアストロシティ筐体
◎ナムコクラシックコレクション vol.2
◎対戦麻雀ホットギミック
◎ブラストシティ筐体
◎アストロシティ筐体
◎コンビニキャッチャー
◎コンビニキャッチャーミニ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドＤＸ
◎ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドＳＤ
◎ファイナルロマンスＲ
◎バーサスシティ筐体
◎メガロ４１０筐体
その他、各種大型筐体買取り致します。
※振込口座　第一勧業銀行　笹塚支店
(普通)　１８３４３６１
㈱玉屋

㈱玉屋
東京都杉並区和泉２丁目１番２６号
ＴＥＬ０３（３３２３）５５２２
ＦＡＸ０３（３３２３）５５３３

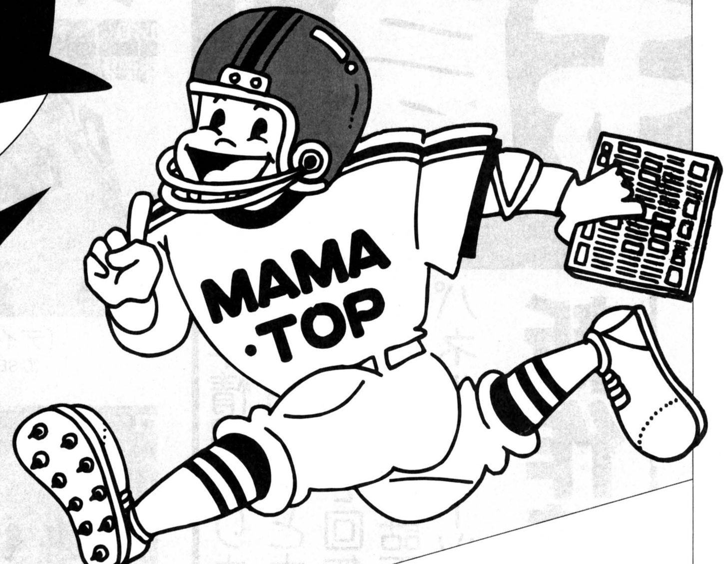
★売ります&買いますの締切は毎月5日です。下記宛FAX等で原稿をお送り下さい。

FAX 06-834-4839
TEL 06-339-3004

お電話かFAXでお気軽にお問合せ下さい

どこよりも美しい中古機
売ります。（新品同様 完全整備）
格安品も多数有り

＝詳しくはお問い合わせ下さい＝



買います。

値引きなし！
運賃はママトップが持ちます。

中古基板

中古ゲーム機

中古メダル機

売　在庫商品一例

アストロシティー
アストロシティー2
エアロシティー
ウルトラマンファイト
空気早入れ選手権
ジャンボヘキサ
ジャンボツイン2
アロマ倶楽部
スタンプ倶楽部
ニュースピードホッケー





■展示場
東名静岡と清水インターの近くにある300坪と700坪、合計1,000坪の再生工場に設備したゲーム機が大量に在庫してあります。
22人のエンジニアが整備して出荷します。

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTTIES IN STOCK. PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE

MAMA·TOP　株式会社 **ママトップ**

1-1-64 RYUNAN SHIZUOKA CITY 420. JAPAN
担当者：中田・平口・石川・近藤

本社：〒420-0804 静岡市竜南1-1-54
TEL 054-248-7700(代表)
FAX 054-246-5655

〈振込先〉
清水銀行　大岩支店
普通口座　No.0072326
㈱ママトップ

JAPAN

ご連絡頂ければいつでも大型機、基板、毎日の在庫要をFAXさせて頂きます。

LOCATION MONTHLY RANKING

4月下旬～5月下旬

ロケ別業況

ゴールデンウイークだが何もかわらず

ゴールデンウイークを含む今期、各オペレーターの状況はいかがだっただろう。全般的な動向や頂いている数字データから見ると、今期もオペレーティングは今ひとつ奮っていない。

他業界、ゴールデンウイークなどの長期休暇には当業界のライバルとなるホテルや交通、観光産業はどうかと見てみれば、同じように芳しくない状況であったようだ。両業界とも単純に不況の波を受けている部分もあるだろうが、日本人の余暇の過ごし方が変わり始めたことも大きな要因であろう。

週休2日制も定着していない頃なら連休には前提として「どこに行くか」というのが皆の意識にあった。そのほとんどが海外旅行や行楽地なのだがロケーションもその選択肢のひとつであったし、バブル崩壊後の自粛ムードの中では近場で済ましておこうという考えからか、繁華街ロケーションが潤っていたこともあった。この時代、遊びにいく場所としてロケーションは海外や行楽地、映画館やデパートと人を奪い合っていたと言える。

それが近年では余暇の過ごし方も様変わりし、必ずしもどこかへ出かけなければならないという雰囲気はない。ガーデニングやスポーツなど個人それぞれで自分なりの余暇の過ごし方を見つけて連休を満喫している。「どこに行くか」ではなく「何をするか」を考えるようになったのだろう。こうなるとロケーションへ行くというのは、無数にある選択肢のひとつでしかない。

このように人々の生活様式が多様化した中では、ゴールデンウイークや年末年始だからといっても大きな期待はできなくなっている。その時期その季節に合わせた具体策が必要ではないだろうか。

先程、観光業界のゴールデンウイーク動向も芳しくなかったと述べたが、それは業界全体の話であり、中には良い結果をだした所もある。とある大手ホテルではキャラクターショーを開催、それに合わせた低価格の宿泊プランを実施して集客率を大幅に上げていた。通常、ホテルなどの宿泊施設は観光地や祭などのイベントがあって成り立っていた。だが、この不況に面して各ホテルは生き残り策を模索、実行している。格安の宿泊プランや自社イベント、サービス面の充実など、観光地などに頼るだけでなくホテル自身に格と意味を持たせようとしているのだ。

さて、少し無理はあるが、これを当

MONTHLY RANKING

コクピット／アップライト COCKPIT／UPRIGHT VIDEO GAME

1st 電車でGO! 2 高速編 <タイトー>
Densyade Go! 2 <Taito>



546 Points　前回 1　前々回 –

順位	前回	前々回	タイトル	得点／Points
2	5	–	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム <セガ・エンタープライゼス> Cyber Troopers Virtual On Oratorio Tangram <Sega Enterprises>	538
3	4	15	セガラリー2 <セガ・エンタープライゼス> Segarally2 <Sega Enterprises>	473
4	3	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド <セガ・エンタープライゼス> The House Of The Dead <Sega Enterprises>	440
5	9	–	ビートマニア 2nd MIX <コナミ> beatmania 2nd MIX <Konami>	409
6	2	1	ゲットバス <セガ・エンタープライゼス> Sega Bass Fishing <Sega Enterprises>	402
7	8	7	ファイナルハロン <ナムコ> Final Furlong <Namco>	304
8	6	6	ロストワールド <セガ・エンタープライゼス> Lost World <Sega Enterprises>	302
9	7	4	ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ <セガ・エンタープライゼス> Harley-Davidson & L.A.Riders <Sega Enterprises>	262
10	12	10	レーシングJAM <コナミ> Racing Jam <Konami>	232
11	11	9	トップスケーター <セガ・エンタープライゼス> Top Skater <Sega Enterprises>	230
12	NEW		タイムクライシス 2 <ナムコ> Time Crisis 2 <Namco>	205
13	15	8	レイブレーサー <ナムコ> Rave Racer <Namco>	197
14	16	11	ラピッドリバー <ナムコ> Rapid River <Namco>	161
15	13	12	バーチャコップ 2 <セガ・エンタープライゼス> Virtua Cop 2 <Sega Enterprises>	148
16	19	15	サイドバイサイド 2 <タイトー> Side By Side 2 <Taito>	139
17	22	17	ガンバレット <ナムコ> Point Blank <Namco>	125
18	22	18	ハンドルチャンプ <コナミ> Handle Champ <Konami>	120
19	10	5	ビートマニア <コナミ> Hip Hop Mania <Konami>	116
20	17	–	ダウンヒルバイカーズ <ナムコ> Downhill Bikers <Namco>	86

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAME

1st バーチャストライカー2 <セガ・エンタープライゼス>
Virtua Striker 2 <Sega Enterprises>



774 Points　前回 1　前々回 2

順位	前回	前々回	タイトル	得点／Points
2	3	3	鉄拳 3 <ナムコ> Tekken 3 <Namco>	771
3	4	–	リアルバウト餓狼伝説 2 <エス・エヌ・ケイ> Real Bout 2 The New Comers <SNK>	694
4	2	1	マーヴルVS.カプコン クラッシュオブスーパーヒーローズ <カプコン> Marvel VS Capcom <Capcom>	559
5	6	5	バーチャファイター 3tb <セガ・エンタープライゼス> Virtua Fighter 3 tb <Sega Enterprises>	449
6	5	4	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケードエディション <トミー／ナムコ> Newjapan Pro-Wrestling Toukonretuden3 Arcadeedition <Tomy/Namco>	442
7	10	10	対戦ホットギミック <彩京> Mahjong Hot Gimmick <Psikyo>	295
8	9	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97 <エス・エヌ・ケイ> The King Of Fighters '97 <SNK>	285
9	11	20	メタルスラッグ2 <エス・エヌ・ケイ> Metal Slug 2 <SNK>	259
10	13	–	子育てクイズ マイエンジェル３ <ナムコ> Kosodatequiz My Angel 3 <Namco>	236
11	NEW		スターグラディエイター2 <カプコン> Plasma Sword <Capcom>	205
12	16	–	バスアングラー <コナミ> Fisherman's Bait <Konami>	190
13	NEW		電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラムVS <セガ・エンタープライゼス> Cyber Troopers Virtual On Oratorio Tangram VS <Sega Enterprises>	189
14	NEW		ファイティングバイパーズ 2 <セガ・エンタープライゼス> Fighting Vipers 2 <Sega Enterprises>	156
15	NEW		エスプレイド <ケイブ／アトラス> Esprade <Cave/Atlus>	143
16	17	–	対戦タントアール サシっす <セガ・エンタープライゼス> Taisentantoarru Sashissu <Sega Enterprises>	138
17	8	14	パズルボブル4 <タイトー> Puzzle Bobble 4 <Taito>	136
18	18	18	バーチャファイター 3 <セガ・エンタープライゼス> Virtua Fighter 3 <Sega Enterprises>	131
19	19	21	対戦麻雀ファイナルロマンスR <ビデオシステム／ビスコ> Taisen Mahjong Final Romance R <Video System/Visco>	128
20	36	28	麻雀ファイナルロマンス2 <ビデオシステム／ビスコ> Mahjong Final Romance 2 <Video System/Visco>	125

上のランキング表の得点は、取材協力ロケ50店舗のインカム順位（当コーナー最終頁の集計表参照）を１位＝20点、２位＝19点、３位＝18点、…20位１点と点数に置き換えて集計したものです。従って、各機種のインカムの高い低いに限らず、未設置・非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低く抑えられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数値化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数値化したものであることをご了承おき下さい。

業界に当てはめてみよう。ホテルがロケーションで、観光地やお祭がゲーム機器とはならないだろうか。

オペレーティングしていく上で優れたゲームが必要なのは確かだが、そろそろ、ロケーション自体に意味を持たせる必要もあるだろう。

製品動向

さて、今期の製品動向だが、ランキングを見てみると少し面白い動きがある。対戦タイプの麻雀ゲームがどれも好調なのだ。7位の**対戦ホットギミック**（彩京）は登場当初から好順位をキープしており今期も充分に活躍していた。驚きなのが19位の**ファイナルロマンス2**と20位の**ファイナルロマンスR**（共にビデオシステム）である。後者は95年発売で既に3年が経過しているが常に20位〜30位内で推移、ここへ来て少し伸びを見せた。また、今回は20位内にランクインしなかったが4人対戦が可能な**ファイナルロマンス4**（ビデオシステム）が21位についている。これら対戦麻雀の動向だが、そろそろひとつのジャンルとして定着したと見る向きがある。これまではファイナルロマンス2とRだけが麻雀コーナーの

プライズ／カーニバルゲーム *PRIZE／CARNIVAL GAME*

1st ニューUFOキャッチャー <セガ・エンタープライゼス>
New UFO Catcher <Sega Enterprises>



605 Points　前回 1　前々回 1

	前回	前々回		得点／Points
2	2	2	コンビニキャッチャー とりほうだい <バンプレスト> Combini Catcher (P.N) <Banpresto>	506
3	3	3	プリント倶楽部2 <アトラス/セガ・エンタープライゼス> Print Club 2 <Atlus/Sega Enterprises>	294
4	6	12	UFOキャッチャー800 <セガ・エンタープライゼス> UFO Catcher 800 <Sega Enterprises>	245
5	5	4	ドリームキャッチャー <セガ・エンタープライゼス> Dream Catcher <Sega Enterprises>	232
6	4	6	プリプリキャンバス <コナミ> Pri pri canvas <Konami>	231
7	7	9	ニュースウィートランド <ナムコ> New Sweet Land <Namco>	200
8	8	7	ufoあらかると <セガ・エンタープライゼス> ufo arakaruto <Sega Enterprises>	188
9	8	5	ラッキーホルダー <トーゴ> Lucky Holder <Togo>	167
10	11	8	UFOキャッチャー21 <セガ・エンタープライゼス> UFO Catcher 21 <Sega Enterprises>	157

設置店に於ける貢献度ランキング

プライズ／カーニバルゲーム部門	コクピット／アップライト部門	ビデオゲーム部門
①ニューUFOキャッチャー〈セガ社〉㉝……18.33	①ビートマニア2ndMix〈コナミ〉㉑……19.48	①電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラムVS〈セガ社〉❿ 18.90
②コンビニキャッチャー〈バンプレスト〉㉙……17.45	②ビートマニア〈コナミ〉❻……19.33	②バーチャストライカー2〈セガ社〉㊶……18.88
③プリント倶楽部2〈アトラス／セガ社〉⓳……15.47	③タイムクライシス2〈ナムコ〉⓫……18.64	③鉄拳 3〈ナムコ〉㊺……17.13
④UFOキャッチャー800〈セガ社〉⓮……17.50	④電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム〈セガ社〉㉚…17.93	④リアルバウト餓狼伝説2〈SNK〉㊶……16.93
⑤ドリームキャッチャー〈セガ社〉⓭……17.85	⑤セガラリー2〈セガ社〉㉗……17.52	⑤ファイティングバイパーズ2〈セガ社〉❿……15.60
⑥プリプリキャンバス〈コナミ〉⓭……17.77	⑥ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド〈セガ社〉㉘……15.71	⑥バーチャファイター 3tb〈セガ社〉㉙……15.48
⑦ニュースウィートランド〈ナムコ〉⓭……15.38	⑦電車でGO!2 高速編〈タイトー〉㉟……15.60	⑦新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケードエディション〈トミー/ナムコ〉㉙……15.24
⑧ufoあらかると〈セガ社〉⓫……17.09	⑧ゲットバス〈セガ社〉㉗……14.89	⑧バーチャストライカー〈セガ社〉❺……15.20
⑨ラッキーホルダー〈トーゴ〉⓫……15.18	⑨レーシングJAM〈コナミ〉⓰……14.50	⑨マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター〈カプコン〉❺……14.80
⑩UFOキャッチャー21〈セガ社〉❾……17.44	⑩トップスケーター〈セガ社〉⓰……14.38	⑩ゲットバスブラストシティ〈セガ社〉❺……14.00
⑪なんでもシール委員会〈アイマックス／ジャレコ〉❾……16.22	⑪ダウンヒルバイカーズ〈ナムコ〉❻……14.33	⑪麻雀ファイナルロマンス2〈ビデオシステム/ビスコ〉❾…13.89
⑫スーパープリクラ21〈セガ社〉❽……17.13	⑫サイドバイサイド2〈タイトー〉❿……13.90	⑫スターグラディエイター2〈カプコン〉⓯……13.67
⑬NEOプリント〈SNK〉❽……14.63	⑬ファイナルハロン〈ナムコ〉㉒……13.82	⑬マーヴルVSカプコン〈カプコン〉㊷……13.31
⑭ドリームパレス〈セガ社〉❻……19.33	⑭ロストワールド〈セガ社〉㉒……13.73	⑭子育てクイズ マイエンジェル3〈ナムコ〉⓳……12.42
⑮そろっとーる〈タイトー〉❼……15.43	⑮ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ〈セガ社〉⓴……13.10	⑮エスプレイド〈ケイブ/アトラス〉⓬……11.92
⑯ジャンボツインDX〈ユウビス〉❻……15.67	⑯ワインディングヒート〈コナミ〉❻……11.83	⑯バーチャファイター 3〈セガ社〉⓫……11.91
⑰UFOプッシャー〈セガ社〉❻……14.67	⑰ガンバレット〈ナムコ〉⓫……11.36	⑰ザ・キング・オブ・ファイターズ97〈SNK〉㉔…11.88
⑱ニューラッキークレーン〈ユウビス〉❺……14.00	⑱ル・マン24〈セガ社〉❻……11.33	⑱メタルスラッグ2〈SNK〉㉓……11.26
	⑲スポーツフィッシング2〈セガ社〉❺……10.80	⑲麻雀ファイナルロマンス4〈ビデオシステム/ビスコ〉⓫…11.18
	⑳スカッドレース〈セガ社〉❽……10.63	⑳対戦ホットギミック〈彩京〉㉗……10.93
	⑳モトクロスゴー！〈ナムコ〉❽……10.63	

上のランキング表は、後頁表の各機種合計点を設置店舗数で割り順位化したものです。つまり、前頁の表がオペレーション業界全体に対する貢献度であるのに対し、上記は店舗単位でのインカム貢献度となります。尚、社名の後の白ヌキ数字は、設置店舗数を表わしています。

一部に設置されていたが、タイトル数が増えたことで対戦麻雀コーナーとして独立させたロケーションもあった。

新製品でランクインしたのがビデオゲーム部門で4製品、コクピット／アップライト部門で1製品。どの製品も順当な動きを見せている。中でも**タイムクライシス2**（ナムコ）は繁華街ロケーションでは高インカムをマーク。現状では1プレイ200円で運営している店舗がほとんどだが、

「タイミングを見計らって100円に落とします。その方が前作同様に長期にわたって活用できるでしょう」（京阪神・Aオペレーター）。

という計画をたてている方もいた。

逆にオペレーターの印象が今ひとつだったのが、**ファイティングバイパーズ2**（セガ社）。高額だったわりに期待したほどの初期稼働ではなかったという意見があった。

オペレーター怒りの声

ここで内容を変えて、今オペレーターがメーカーに対して怒っていること不満に思っていることについて少し触れたい。業務用ゲームのコンシューマーへの移植についてである。昨今、業務用で発売されたタイトルが半年と待たずにコンシューマーへ移植されるのが目につく。ひどいものになると1～2カ月ほどでコンシューマーでお目見えすることもある。

「家庭用が出たとたん店舗の同一タイトルのインカムが下がる。これでは運用以前の問題。業務用で出したものは出来れば1年、最低でも半年は移植しないでほしい」（関東・R店長）。

「一部メーカーには業務用はコンシューマーのテスト場と思っている節がある。業務用で未完成品を出して試し、コンシューマーで完全なものを発売する。これでは我々は不良品を買わされていることになりませんか」（関東・Dオペレータ）。

というのがほとんどのオペレーターの声である。中には、怒りもあらわに訴える方もいた。

「メーカーはオペレーターを食い物にしている。そんなふざけた製品は購入しない」（九州・Mオペレーター）。

もちろん、大半のメーカーがオペレータサイドに立ち、適正な発売時期を考慮しているのは分かる。それは業務用と移植作の発売時期を見れば明らか。ただ、その逆もオペレーターが敏感に感じ取るのは間違いない。

スタートダッシュマシン速報

Start dash machine



ストリートスナップ

高性能広角レンズを採用したカメラを用いたことで体全身が写せるシール自販機。

発売間もないため、まだ導入している店舗も少なくランキング内には入っていないが、設置店舗では好調な滑り出しを見せている。

「これまでの顔だけと違い、全身が写せるというのが新鮮なようです。変わったところでは、男性グループがギャグを狙ったような姿勢で撮影してましたね」（関東・Tオペレーター）。

「まだ、他店に入ってないからかもしれませんが、AM自販機で行列が出来たのは久しぶりですね。1人で撮る人はほとんどいないので、大勢並んでいても回転はそこそこ早いです」（関西・Aオペレーター）

また、同機では「JUNON」「プチSEVEN」といったティーン向け雑誌と提携し、その表紙におさまるタイプのフレームを採用。しかも撮影画像をそのまま雑誌投稿やオーディション応募に使用できることため、女子中学生～高校生に特に好評とのこと。

また、先日行なわれたセガ社のプライベートショーでも出展され、来場者の注目を集めていた。㈱トーワジャパンと日立ソフトウェアエンジニアリング㈱の共同開発。

シングルロケーション業況

GWはこどもシングルロケにはマイナス

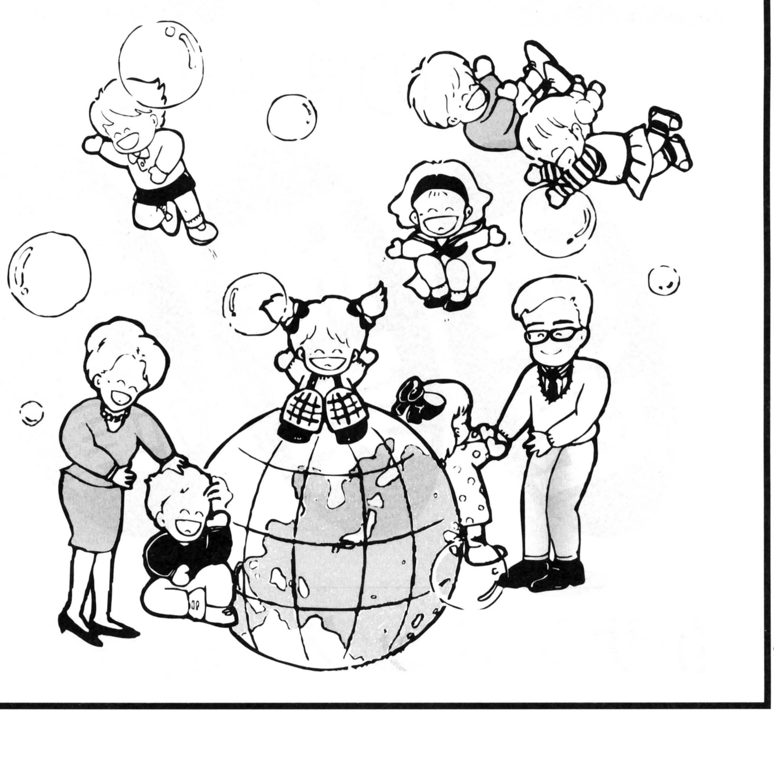
今期はゴールデンウィークがあり、その分マイナス結果となったロケーションもあったようだ。不況下のGWだけに遠出組は減少、手軽なレジャーが見直されたようだが、こどもシングルロケーションにその影響は出ていない。これがひと昔前なら、不況に強いゲーム業界の定説通りに逆風をプラスに転じることができた。

しかし、その定説もいまや過去の伝説と化している。特に10円玉ビジネスと称されたこどもシングルロケーションは不況に強いはずだった。

だがひと昔前とこどもシングルロケーションを取り巻く環境は大きく変化している。今では家庭用ゲームに代表されるようにこども向けの娯楽は多種多彩発売されている。不況であればあるほど家庭内の娯楽へと目が向けられるようだ。GW中に家庭用ゲームソフトを販売しているショップに出向いたが、普段見かけない親子連れが目についた。親子でゲームをということのようだ。家庭用ゲームソフトでも1本5千円以上はするだけに決して安いとはいえない。親のサイフから出るとしても手軽な金額とはいえない。それでも家庭用ゲームソフトは売れている。

ハードが業務用に追い付いてきたことなども家庭用ゲームソフトが好調の要因だろうが、それよりも親子で楽しめるゲームソフトが充実したことが大きな要因ではないか。普段親がこどもに買い与えるには高額すぎるが、ファミリー全員で遊ぶには安価なレジャーであろう。

また家庭での娯楽が見直されるようになったのは、一年前に神戸で起きた児童殺傷事件や連日報道されている児童、生徒の暴力事件なども影響しているはずだ。この報道の底には家庭内コミュニケーションの有無や親子関係の密度などが取り沙汰されている。そし



て加えて不況である。親は自戒も込め、フトコロ具合も考えた結果、家庭内の娯楽を見直すようになったのではないだろうか。

親子で遊べるゲーム機というコンセプトから見るとクレーン機などのプライズ機が該当する。今年の正月休みでも、この親子で遊べるゲーム機、娯楽が人気を得ていた。ボーリング人気の再熱も親子、ファミリー層が大きく貢献している。

親子で遊べるロケづくりを

この親子、ファミリーで遊べる手軽なレジャーというコンセプトはこどもシングルロケーションの運営にも応用できそうだ。メーカーもそうした点を意識したのか親の世代に人気のあったキャラクターをゲーム機に採用している。

メーカーのターゲットはまずSCロケーションだろうが、こどもシングルロケーションでもこのタイプのゲーム機は十分に活躍できるのではないか。どのこどもシングルロケーションにも投入できるというわけではないだろうがコンパクトなサイズもシングルロケ向けの設計だ。

親子、ファミリーで遊べるゲーム機が身近なところに設置されていれば、今年のようなGWは案外と好結果を出していたかも知れない。こども向けプライズ機、メダル機は共に充実してきただけに、これらのゲーム機を投入し、ロケーションイメージを一新するのも今の時代に生き残るひとつの方法ではないだろうか。

さてロケーションのラインナップであるが今期もザ・キング・オブ・ファイターズ97が落ちることなく主力ソフトとしてガンバッていた。期待のリアルバウト餓狼伝説2はまだ投入されていないロケーションがあり、評価は来期以降になろう。繁華街ロケーションでは好スタートをきった様子で、このソフトがロケーションに出揃えば、キング97とトップの座が入れ替わるのは確実だろう。

リアルバウト餓狼伝説シリーズは過

去の実績から見てもそう簡単に落ちるソフトではない。十分にキング97の代役は勤まるソフトだ。それ以上も期待できるだけに、今しばらくキング97が踏み止まってくれるとロケーション運営は随分と楽になるのだが。

今期にはロケーションに登場してくるのではと期待されていた鉄拳3は予想外に少ないようだ。中には早々とロケーションに投入したところもあるだろうが、中古機業者の話などを総合すると、こどもシングルロケーションへの数量は少ないようだ。

これは鉄拳3の人気が落ちず中古機市場に流れる数量が少ないことも理由のひとつであるが、キング97との併設をオペレーターが嫌った結果ではないか。無理して鉄拳3を投入しても、キング97のインカムを落とすだけで、鉄拳3効果が出ないと判断したのであろうか。

だがキング97はそろそろピークアウトする気配を見せているだけに、次期投入ソフトは先にあげたリアルバウト餓狼伝説2か鉄拳3かのいずれかだろう。実力互角、実績豊富な両ソフトだけに、オペレーターがいずれのソフトを選択するのか興味のあるところだ。

他業種とのクロスオーバーでロケ開拓

今期の取材のなかでも異色ロケーションの話を聞いた。これまでもこのロケーション別業況のなかで様々なロケーションを紹介してきた。その度に読者の方々から、もっと詳しい内容をとの問い合わせをいただくことが多々あった。詳しい内容をお知らせしたいのであるが、もしそうすれば、そのロケーションに他業者が殺到することになる。ロケを開拓した業者に迷惑が及ぶことを避けるためニュースソースにモザイクをかけた表現にしている。中途半端な記事だとの批判もいただくが、記事の意図は、低迷した状況下でも、諦めることなく果敢にチャレンジしている業者がいることを知ってもらいたいからである。ご理解いただきたい。

その異色ロケーションであるが、ロケーションオーナーが二十万円近いゲーム機本体を10台、20台単位で購入する計画を持っているというのである。このオーナーは自社物件にゲーム機を設置、自らがオペレーターとしてロケーション運営をする考えのようだ。

ゲームオペレーションは全くの素人であるがゲーム機を販売する業者がノウハウを伝授している。つまりゲーム機の販売とゲームビジネスのノウハウをセットにして販売したのである。

不況ゆえに本業の不振分をゲーム機でカバーしょうとするオーナーが出てきても不思議ではない。いくらゲーム業界が低迷しているといっても、ゲームビジネスには他業種にはない魅力がある。最大の魅力は人件費コストを心配しなくてもいい点だろう。

企業のコストダウン、スリム化で一番最初に手をつけるのが人件費の削減である。その人件費のことを最初から心配しなくてもいいビジネスはそう多くはない。人件費がかからなくて、少ない投資資金で今日明日から営業できるゲームビジネスは不況下に適した業種だといえよう。今では本業で苦しんでいる業種はいくらでもある。本業は苦しい状況でも、それまで本業で培ってきたノウハウはどの企業でも持っているはずだ。セールスルートもある。無いのはゲームビジネスの知識と情報だけである。ゲーム業界が欲しいものと他業種が欲しいものをクロスさせるというわけだ。これまでブーム商品が誕生した時に他業種が一時的に参入してきたことはあった。しかし今回のケースは一時的にブームに乗っかろうとするものではない。他業種とクロスオーバーした新しいロケーションが誕生する可能性もあるだけに注目したい。

◆プライズ/カーニバルゲーム

ハーレーダビットソン&L.A.ライダース 97.12	レーシングJAM 97.12	セガラリー2 98.2	電車でGO!2 高速編 98.3	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム 98.3	ダウンヒルバイカーズ 98.3	ビートマニア 2ndMIX 98.3	テラバースト 98.3	タイムクライシス2 98.4	ドリームキャッチャー 89.7	ジャンボツインDX 89.10	ニュースウィートランド 90.11	ニューUFOキャッチャー 91.6	ニューラッキークレーン 91.10	ジャンボヘキサ 92.4	ドリームパレス 92.5	カプリチオ 92.6	ゴールデンヘキサ 93.3	UFOキャッチャーミニ 93.4	UFOプッシャー 95.5	プリティーカーニバル 95.7	コンビニキャッチャー 95.7	プリント倶楽部 95.7	ヘキサプレジデント 95.7	ラッキーホルダー 95.11	ufoあらかると 96.7	UFOキャッチャー21 96.7	NEOプリント 96.10	カプリチオスピン2 96.11	なんでもシール委員会 96.11	プリント倶楽部2 96.12	プリダム2 96.12	電撃イライラ棒チャンス 97.3	プリプリキャンバス 97.7	そろっとーる 97.5	ダイゲット 97.6	スゥーニィビィー 97.8	写してちょ 97.9	スーパーセラージュ 97.7	スウィートゴーランド 97.9	キャラクターコレクション 97.10	UFOキャッチャー800 98.1	スーパープリクラ21 98.3
	4		2			1						4										7	2								5		1								8	
												1									4									2					5		10			9		
			6		5				2		6	5	7								4				8			10													1	
			2						3			1	7	10							2									8				4								
14	16	5	4			1	3	2			5	2	8	1							6			4								9									3	
			4	2																										1												2
7		4	12	2		3	5	1	6			2									3		1	5										8					7		4	
			3						1		9	4					3		8						2			7														10
9	4	2	8	3		1									1				6				7	4	2	3									5							
9	14	4	10	2	12	3		1				4								10	2					3															1	5
10	8	6	15	4		2	5	1				1					3	2			5			4		6															9	
12	5	2	6	9		1			1			3												6		2			9	5												
			6	2		1						3									8	5					7		2	9			1									
		4	6	1	3			2																						1		7				3	6	2				
4		3		5					1			2													9					5											3	4
			1							2		1																		3												
		2	3	8		1										3					6							1		8			7								4	
4			3			1						1					6		7		2									4				3	5							
6		3	4	1	9			2			5	6	8					10			1					4													7			
			3	1				8		3		2									1									5			4									
10	6	2	15	1		3				7		1						9	6		4						10		5				3									
	3		6	1								1									2						9		5	8		10	4									
			4	2		1						1									2								4	5												
		1	3	2								5									1					3												4	6			
			1						1		6	2									4						10			9								8	5			
9		5	8	7		4			8			2			1					7			5	10					4	9	6		3									
		3				1																																			
											6	3							2	9							1															
8	6	3	5	1				2	6		7																			8			2								1	
											1										6			7			3				4											
											5																7				3											
												3									6					1														8		
									3		5																4															
6		3		1																	4			6	3					5												2
8		6		5											1									5	2	7															3	
				2						5		1				4																									
6		1	2	8																																					
																													3	4			1			2						
7	4		3	2		1			1			8			5	2					6												9	7								4
			3							8		1									2				3														7		
	7	7	11	6	3			1			3				1						5				2			8		6						4	10					
5		3	6	1		2	9	4				1		5							4				2	3														6	
	5	4	2			1																																			
	6	4	7			1		2																																	
7	8	3	6	1		1				7	7	3	5								2												1	4								
	6	4		2					6			1					8		9		4			7	5															2	
8		2	5	3		1						6									2				5				7					8							1	3
		3		6		1						6			1						3	5											2									
9	2	5	4	1	8						8										2			6									4	5							3	1
									2			1																	4													

◆ビデオゲーム

No.	施設形態・店舗面積・設置台数	テトリス	スーパー上海	上海Ⅲ	麻雀ファイナルロマンス2	バーチャストライカー	上海万里の長城	対戦麻雀ファイナルロマンスR	バーチャファイター3	パズルボブル3	怒首領蜂	鉄拳3	ギャルズパニックS	バーチャストライカー2	ザ・キング・オブ・ファイターズ97	マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター	中国龍2	スーパーワールドスタジアム'97	ギャロップレーサー2	バーチャファイター3tb	ストライカーズ1945Ⅱ	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	対戦ホットギミック	スーパーリアル麻雀P7	ライデンファイターズ2	～幕末浪漫～月華の剣士	リベログランデ	私立ジャスティス学園	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アーケードエディション	全日本プロレスリング フューチャリングバーチャ	ゼロガンナー	アームドポリス バトライダー	マーヴルVSカプコン	メタルスラッグ2	エアガイツ	パズルボブル4	子育てクイズ マイエンジェル3	ゲットバスブラストシティ	バスアングラー	リアルバウト餓狼伝説2	対戦タントアール さしっす	堕落天使	スターグラディエイター2	魚ポコ	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVS	対戦麻雀ファイナルロマンス4	テクモワールドカップ'98	ファイティングバイパーズ2	エスプレイド	実況パワフルプロ野球EX
	発売年月	89·3	92·7	93·11	95·4	95·5	95·8	96·1	96·9	96·11	97·3	97·3	97·4	97·6	97·7	97·7	97·5	97·9	97·9	97·10	97·10	97·10	97·10	97·11	97·11	97·12	97·12	97·12	97·12	97·12	97·12	98·1	98·2	98·2	98·3	98·3	98·3	98·3	98·3	98·3	98·3	98·3	98·4	98·2	98·4	98·4	98·4	98·4	98·4	98·4
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ 1650㎡ 100台						3					2			5	4													1								7		18											
2	東北・郊外型 SCロケ 495㎡ 100台								10			3			6							8						4					1	5						2			9							
3	東北・郊外型 SCロケ 2217㎡ 217台								11	12		3		2	9	18				1	6				7	10		14	5		17		4							19										
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ 264㎡ 32台	19		13			15					4	16	1						7			6	18					5				11	9		20			8	3					2	10				
5	関東・都市型 繁華街ロケ 660㎡ 204台						12					6		1						3			16						4				11			18				7							10			
6	関東・都市型 繁華街ロケ 561㎡ 130台	19				9		3		12	16	1		2	7					4					14	5					17	20	6				10					15								
7	関東・都市型 繁華街ロケ 1056㎡ 236台						18					5		1						3	19			20					4				14							6						15	11			
8	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 120台					6						2		1	13									11								10							3		14	19								
9	関東・都市型 繁華街ロケ 825㎡ 142台		13									4	17	1			9			6	20		5						8				7	12		11			15	2	10			16	3					
10	関東・都市型 繁華街ロケ 1280㎡ 480台							15				7		6						11		18	19										5	14			8			2			3		1	12		4		
11	関東・都市型 繁華街ロケ 848㎡ 290台	15						14	3			6		4					16	2			19		13				17		9					10	11		20	5			12			8		1	7	18
12	関東・都市型 繁華街ロケ 472㎡ 200台						12	14			18	6		1	13						15								5				4			9	7		10	3	16					8				11
13	関東・都市型 繁華街ロケ 231㎡ 68台	14			5							2		1					19	3	17	12	4							16			7	9		10			6	8										
14	関東・都市型 繁華街ロケ 150㎡ 58台									15		1						14	12			18	6	9	13				2		10		7		4		5				8								19	
15	関東・都市型 繁華街ロケ 1254㎡ 263台											2		1						4									3				5				10			7							9			
16	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 131台				7		20	13				4		2	17			16		9			11						5				14	15			12	6		8					1			3	10	19
17	関東・都市型 繁華街ロケ 589㎡ 236台											1		2	6		10		18	4		7	13	15									11			8	5			3	12		17							
18	関東・都市型 繁華街ロケ 297㎡ 106台							13				5		1					15	11	20	7							2				16	9		14			10	4				18						
19	関東・都市型 繁華街ロケ 171㎡ 141台						17	3	5	18		4		1			7	16			19		9	20					8					15	12	11				2	13									
20	関東・都市型 繁華街ロケ 185㎡ 61台											2		1									10				7			11			8	5					4	3				12						
21	関東・駅前 学生街ロケ 891㎡ 150台									20		2	13	1	16		17			3			8						6				9	12		19	15			4	11	14	5						7	
22	関東・駅前 学生街ロケ 242㎡ 86台	19		10	3					20		5		1			4		14	17	8		7		13								9			12			11	2										
23	関東・駅前 繁華街ロケ 234㎡ 80台											3		1					12	2			5	11					7			17	6	9		13			10	4										
24	関東・駅前 繁華街ロケ 415㎡ 98台			15	5		16					8	20					3			17		3	12			11		1				13			19	2				6									
25	関東・駅前 繁華街ロケ 277㎡ 93台	18		10	1	2				11		7	17						9		13		5		14		15		4				6		20	12														
26	関東・都市複合型 駅前ロケ 3135㎡ 310台		15	11	13	1			20			2			7				14					19					4				6				8			5	17									
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ 3000㎡ 152台			6					7			3		1															2				5						10	4			8							
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ 990㎡ 215台	13					12					1		5	8					7	14												4							2			3			10				
29	中部・都市型 繁華街ロケ 1108㎡ 261台										14	6		3						5			11						10				9	13			12			2			4					1	8	
30	中部・都市型 繁華街SCロケ 250㎡ 99台								10						8	4					9												1							7										
31	中部・都市型 駅前SCロケ 150㎡ 89台											4		7	9	2														10			1	5	6					3										
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ 2300㎡ 215台				14			13			12												19		17				10				15			20			7	3			5		1			2		
33	中部・郊外型 SCロケ 230㎡ 89台														4	3												5					1							2			7							
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1235㎡ 199台	20					17		1					2									4							17								5		7	6				3					
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 91㎡ 48台		11		13		12							1	4					14			15					17										10			20				3					
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 148㎡ 86台					11		9				3		1			14	17	13	5							12		10											8	18							6		
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1528㎡ 235台											9		1						3									5				10	11				4	12	7			6					2		
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 231㎡ 85台											4		1	17				15	8	19		20					14					10	6	7	12				2						9			11	
39	京阪神・都市型 駅前ロケ 757㎡ 83台			19								4		1	17				16	9									7				6						20	3			8		2	15	13	5	10	
40	京阪神・都市型 駅前ロケ 400㎡ 191台							12	16			3		2	6				13				5	10	15			20					14	7						1		9		17						18
41	京阪神・都市型 駅前ロケ 400㎡ 191台							19			19	2	15	1	9				12		7		17		14								11	13			3			4	16								5	
42	京阪神・駅前 学生街ロケ 150㎡ 59台							15				8		2					10	4	14		9				12		5				7	11					19	1			3			6		17		
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 825㎡ 128台											4		3						5				11								9		8		12	7		13	2	6			14	1				10	
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 1398㎡ 209台				3					18		2		16						1				19							13		6				5						11		4					
45	中国・都市型 駅前ロケ 231㎡ 90台											5	12	2	8					4			6			15			7				3		14	11				1										
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ 374㎡ 93台		10						11			3		2	6						14		9						5				4	7	19				16	1						8			15	
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ 451㎡ 144台		20					12				4		1	14					2	19							15	6				8	18			13			3	16		9			7			5	
48	四国・郊外複合型 SCロケ 924㎡ 158台											2		1	5									12							15		14			17			6	3	9							13		
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ 280㎡ 59台							11	6			3		1															9				4	5		7		10	12	2							8			
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ 528㎡ 120台	17		18							13	7	16	1	5					3	14	8	11			19		20		15			10	6															2	

◆コクピット／アップライト

No.	施設形態・店舗面積・設置台数	ソニックブラストマン	デイトナUSA	ガンバレット	手相うらないちょっとみせて	レールチェイス2	レイブレーサー	スポーツフィッシング2	バーチャコップ2	電脳戦機バーチャロン	タイムクライシス	エースドライバー ビクトリーラップ	ガンブレードNY	ビシバシチャンプ	プロップサイクル	ワインディングヒート	技脳体	GTI CLUB	アルペンレーサー2	クイズドレミファグランプリ3	スーパービシバシチャンプ	スカッドレース	電車でGO!	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	トップスケーター	アルマジロレーシング	アブノーマルチェック	サイドバイサイド2	ファイナルハロン	ロストワールド	トータルバイス	スタアオーディション	ル・マン24	モトクロスゴー！	ラピッドリバー	ハンドルチャンプ	ゲットバス	ビートマニア
	発売年月	91·1	94·3	94·9	95·2	95·6	95·7	95·8	95·9	96·1	96·2	96·3	96·4	96·6	96·7	96·7	96·10	96·11	96·12	96·12	96·12	96·12	97·3	97·3	97·4	97·4	97·4	97·7	97·7	97·7	97·7	97·9	97·9	97·11	97·11	97·12	97·12	97·12
1	北海道・郊外複合型 ロードサイドロケ 1650㎡ 100台			7			14				15			8				20		13	10							5		3	6					12		
2	東北・郊外型 SCロケ 495㎡ 100台		8			4	3	2															1															
3	東北・郊外型 SCロケ 2217㎡ 217台		13				16				15				19				17			11		1	7	12			3	14				10	4		2	
4	東北・郊外型 ロードサイドロケ 264㎡ 32台						12	6				20							15	5				4	1			3	9						10			
5	関東・都市型 繁華街ロケ 660㎡ 204台						17		19								11							10					13	8						15	9	
6	関東・都市型 繁華街ロケ 561㎡ 130台															5	10												6	8	7				9		3	1
7	関東・都市型 繁華街ロケ 1056㎡ 236台						20																	8	6				10	15							9	
8	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 120台						5		18	2	14	16			19	6	8			15							12		1	4		10			20			
9	関東・都市型 繁華街ロケ 825㎡ 142台			14	18				13				19			15	17							6	7		16	10					11			12	5	
10	関東・都市型 繁華街ロケ 1280㎡ 480台								12												20			5					11	7	17		13		19		8	
11	関東・都市型 繁華街ロケ 848㎡ 290台									20											13			7	12				16	3	11			19	18	17	9	
12	関東・都市型 繁華街ロケ 472㎡ 200台		10	15					13	16										11	4			8					3							14	7	
13	関東・都市型 繁華街ロケ 231㎡ 68台						5				8											7		3	4					9								
14	関東・都市型 繁華街ロケ 150㎡ 58台																								8		11		7			12		13	10		5	
15	関東・都市型 繁華街ロケ 1254㎡ 263台																						7	2	9					1					6	8	10	
16	関東・都市型 繁華街ロケ 462㎡ 131台			4			2											4																				
17	関東・都市型 繁華街ロケ 589㎡ 236台						9		12															4			6	5										
18	関東・都市型 繁華街ロケ 297㎡ 106台													6										2						7				5				
19	関東・都市型 繁華街ロケ 171㎡ 141台			10			13																	7					11					12			5	
20	関東・都市型 繁華街ロケ 185㎡ 61台																							5	6				4									2
21	関東・駅前 学生街ロケ 891㎡ 150台			19	20		17		11					13				18						8	7				9	4		16		12		14	5	
22	関東・駅前 学生街ロケ 242㎡ 86台			8			12	19	15		13			10		13			20			9		4	5					7					18	11		2
23	関東・駅前 繁華街ロケ 234㎡ 80台			8												9		3						6	7					5						10		
24	関東・駅前 繁華街ロケ 415㎡ 98台			6									10				12			13									5				4	8	9			
25	関東・駅前 繁華街ロケ 277㎡ 93台			3			8	10				17	11				9		13							18			2					4	6			
26	関東・都市複合型 駅前ロケ 3135㎡ 310台						11		10		19																				16	18			12		6	
27	関東・郊外複合型 ロードサイドロケ 3000㎡ 152台																																				5	2
28	中部・都市型 駅前繁華街ロケ 990㎡ 215台		18				13	14	2	8	12	6	9					5				11	3					1		4								
29	中部・都市型 繁華街ロケ 1108㎡ 261台		17						9															4	15			13	11			14					7	
30	中部・都市型 繁華街SCロケ 250㎡ 99台	4																																				
31	中部・都市型 駅前SCロケ 150㎡ 89台	1																																				
32	中部・郊外複合型 ロードサイドロケ 2300㎡ 215台																																					
33	中部・郊外型 SCロケ 230㎡ 89台	2																																				
34	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1235㎡ 199台		10			8			13						14							12		2	4					7							5	
35	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 91㎡ 48台		12			14			10				16									15		2	4					3							1	
36	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 148㎡ 86台										5																											
37	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 1528㎡ 235台								10															5	4				11	3					9	13	12	
38	京阪神・都市型 駅前繁華街ロケ 231㎡ 85台																																					
39	京阪神・都市型 駅前ロケ 757㎡ 83台						10		11															6							8		9				5	
40	京阪神・都市型 駅前ロケ 400㎡ 191台																																					
41	京阪神・都市型 駅前ロケ 400㎡ 191台																							15				9	4	13	14				16		12	2
42	京阪神・駅前 学生街ロケ 150㎡ 59台		12																			11		7													8	
43	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 825㎡ 128台						10																	3												9	6	
44	京阪神・郊外複合型 駅前ロケ 1398㎡ 209台		16				14		10														13					8	5	12			11		9		3	
45	中国・都市型 駅前ロケ 231㎡ 90台																														9						5	
46	中国・郊外型 ロードサイドロケ 374㎡ 93台			12																								7		5	9		10			8	3	1
47	四国・郊外複合型 駅前ロケ 451㎡ 144台		11		14								19			7		20	18					9		17			6			13				10	4	
48	四国・郊外複合型 SCロケ 924㎡ 158台						12						9		16				11			7		2		8			4	18					10			
49	九州・郊外型 ロードサイドロケ 280㎡ 59台																							3				10	7						11		6	
50	九州・郊外型 駅前学生街ロケ 528㎡ 120台																																					

※上のランキング表には施設形態・店舗面積・設置台数を表記してあります

NEW MACHINE INFORMATION

ニューマシンインフォメーション

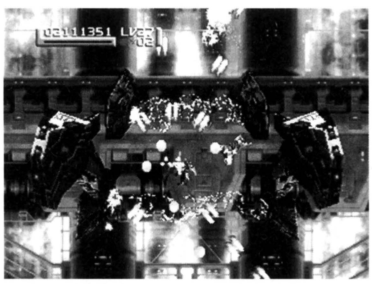
トレジャー／セガ・エンタープライゼス

レイディアントシルバーガン

アーケード初参入となる㈱トレジャーの縦スクロールシューティングゲーム。

同作のセールスポイントはその多彩な攻撃方法。3つのボタンを組み合わせ使用することで、合計7種類の攻撃が発動できる。また、敵を倒してスコアをアップさせていくと、それに従い自機もパワーアップするため、これまでのシューティングにはないRPG的な感覚も楽しめる。

2Dゲームでありながらゲームの随所に盛り込まれた3D的演出は、常にプレイヤーを飽きさせない。



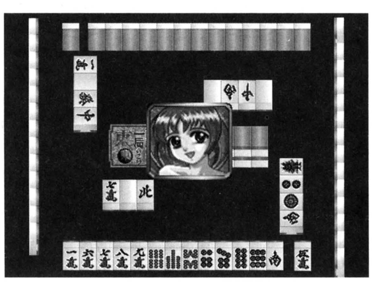
使用基板／ST−V
8方向レバー、3ボタン
5月下旬発売予定
標準価格15万円
開発元／㈱トレジャー
販売元／㈱セガ・エンタープライゼス

マイクロネット／テクモ

マイ・フェアー・レディー

3Dポリゴンの美少女キャラクター「アヤ」が魅力の、脱衣麻雀ゲーム「バーチャル麻雀」の第2弾。

イカサマ無し・本格派4人打ちは前作と同じだが、今回はアヤのコスチュームが変化する様々なパラメーターが設けられた。パラメーターはアガリ手に対応するので、毎回同じ手であがるとコスチュームに変化はないが、様々な手であがり、バランス良くパラメーターを上げていけば、ゲームの最終目標であるプリンセスのコスチュームに辿り着ける。



使用基板／ST−V
6月発売予定
OP予価12万円
開発元／㈱マイクロネット
販売元／テクモ㈱

カプコン

ストリートファイターZERO3

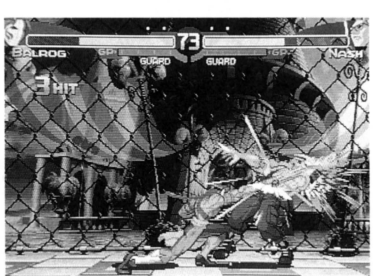
今作ではより幅広いユーザーに対応するために、新システム「イズムセレクト」を採用。これは次の3つのモードが選択できるというもの。

『X-ism』強力なスーパーコンボを1つ装備したマニアでも初心者でも楽しめるモード。

『Z-ism』従来のzeroシリーズに近いスペックで、複数のスーパーコンボがある。レベルは3段階。

『V-ism』スーパーコンボはないが、バラエティーに富んだ攻撃ができ、カスタムコンボが使用できる。

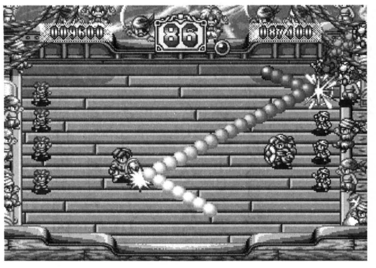
キャラクターは25人。うち5人が新キャラクター。



8方向レバー、6ボタン
使用基板／CPシステムⅡ
価格未定
発売日未定
㈱カプコン製

ビスコ

フリップショット



使用基板／MVS
8方向レバー、1ボタン
発売日未定
価格未定
㈱ビスコ製

エアホッケーと同じような遊び方をする対戦型ゲーム。
タマ（エアホッケーのパック）を弾くメインキャラクターをレバーで操作しながら、両サイドに分かれた敵味方がタマを打ち合う。メインキャラクターの背後にはそれぞれ仲間が6人並んでおり、先に敵の仲間を全て吹っ飛ばした方が勝ちとなる（時間切れの場合は多く倒した方）。1ゲーム3本勝負制。決着が着かないときはサドンデス。2人で戦う対戦モードと、物語仕立てのストーリーモードの2種類が用意されている。

ビスコ

CAPTAIN TOMADAY



使用基板／MVS
8方向レバー、2ボタン
発売日未定
価格未定
㈱ビスコ製

固定画面・面クリア型のシューティングゲーム。
大きさや移動速度の異なる隕石などの障害物を、トマトの形をした自機で全て破壊すると面クリア。ショットは自機の両手の2箇所から発射できるが、撃った弾が自機に戻ってくるまで次の弾が撃てないという制限がある（弾は敵に当たるか画面上部に達するかでターン。復路は当たり判定なし）。自機が障害物にぶつかると一定時間動けなくなり、その間に再度ぶつかると自機のストックが一つ消滅、全て無くなるとゲームオーバー。全28面構成。

ビスコ

ブレイカーズ・リベンジ



使用基板／MVS
6月下旬発売予定
価格未定
㈱ビスコ製

スピーディーなゲーム展開、個性の強いキャラクターといった要素がマニアの間で人気だった対戦格闘ゲーム「ブレイカーズ」の続編。
格闘ゲームの初心者から上級者までの全てのプレイヤーが遊びやすいよう、分かりやすさに重点をおいて開発されたゲーム操作は前作と同じ。操作可能なキャラクターは全10人で、前回の主人公キャラなどお馴染みのキャラクターのほか、忍者キャラなどが新たに追加された。

ビスコ

武蔵巌流記



使用基板／MVS
8方向レバー、3ボタン
発売日未定
価格未定
㈱ビスコ製

黄泉の国でなお小次郎との戦いを余儀なくされた武蔵を主人公とする、横スクロール型アクションゲーム。
8方向レバーと3ボタンの使用により、刀による攻撃はもちろん、分銅をぶつけたり、物にぶらさがったりなど多彩な攻撃・行動が可能。レバーを上方向に向けると、画面がスクロールし上方確認ができるようになる機能も搭載されている。全5ステージ構成で、ザコ敵、ボス敵を倒しながらステージを進み、黄泉の国にいる小次郎を目指す。

タイトー

サイキックフォース2012

空中を舞台にバトルが繰り広げられる同社対戦アクションゲームの第2弾。

バリアを打ち砕く「バリアブレイク」の導入、さらにライフゲージとサイコゲージが一体化されるなど、ゲームシステムに大幅な改良が加えられ、より完成度の高い内容に仕上がっている。また好評だったキャラクターも前作の8人から10人に増えた。

新基板「TAITO WOLF」の採用による、秒間100万ポリゴンの美麗グラフィックも見物。



8方向レバー、3ボタン
使用基板／TAITO WOLF
6月発売予定
OP価格29万8000円
㈱タイトー製

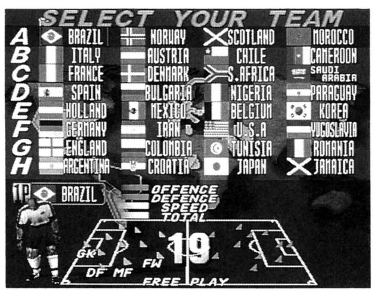
コナミ

ザ ワールドサッカー チャンピオンシップ

ワールドカップ出場予定の主要32カ国が登場するサッカーゲーム。

予選リーグ3試合、決勝トーナメント4試合の形式でゲームは進み、試合に勝ち進むごとに攻撃力・守備力・スピードが上がりチームが強くなっていく。全員攻撃、サイドアタックなどの戦略指示を出すことも可能（1チームにつき戦略は一種類）。

また、スタジアムが4種類用意されるほか、時刻も朝昼夕夜の4種類の表現が用意されるなどグラフィックも充実。天候が雨の場合は滑りやすくなるといった演出も盛り込まれている。3視点切替え、実況も採用。



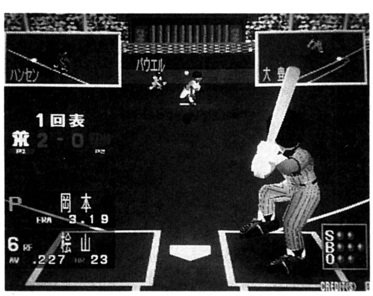
8方向レバー、3ボタン
6月4日発売予定
OP価格24万8000円
コナミ㈱製

ナムコ

スーパーワールドスタジアム98

定番のナムコ・プロ野球シリーズ「ワールドスタジアム」の最新作。

98年度最新選手データを搭載した今回は、グラフィックを3Dポリゴンとし、投球時の高低への投げ分けを可能にするなどシステム上でよりゲームを楽しくするような変更が加えられている。また、完全試合などの偉業を達成した場合、プレイヤーの名前で記録を残すことができるほか、そうした選手たちによるその店舗独自のオリジナルチームを作ることも可能となる。



使用基板／システム12
8方向レバー、3ボタン
6月発売予定
価格未定
㈱ナムコ製

※球団名ならびに選手名は㈳日本野球機構の同意を得ています。

セガ・エンタープライゼス

デイトナUSA2

ストックカーの迫力と興奮が実感できる同社人気レーシングゲームの続編。

今回は「EASY」、「NORMAL」、「HARD」の3種類から車種を選択できる。また前作で好評だったグラフィックの細かい描き込みは「MODEL3 ステップ2．0」の採用で、さらにパワーアップがなされた。

筐体サイズはDXタイプとツインタイプの2種類を用意。最高16人での通信プレイも可能。

●デラックスタイプ
サイズ／H2320×W1330×D2760（mm）
重量／508kg
消費電力／AC100V741W
モニター／50インチプロジェクションTV
使用基板／MODEL3Step2
6月上旬発売予定
価格未定
●ツインタイプ
サイズ／H2225×W1632×D1700（mm）
重量／520kg
消費電力／AC100V740W
モニター／29インチモニター×2
使用基板／MODEL3Step2
6月中旬発売予定
価格未定
㈱セガ・エンタープライゼス製



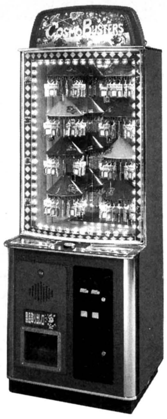
サミー

コズモバスターズ

派手な電飾の多彩なデモンストレーションでアイキャッチ性抜群のプライズマシン。

コイン投入後、筐体前面の周りをルーレットランプが回転。それらのランプの中には合計8個の「WIN」マークが配されているので、プレイヤーはそれらを狙いタイミングよくボタンを押す。うまく止まるとマーク横のカサにかかった景品をゲットできる。また、ランプの速度が一定ではなく変化するため、プレイヤーを飽きさせない仕上がりになっている。

尚、筐体内のディップスイッチで、ゲームオーバー後リプレイが狙える仕様にも変更可能。



サイズ／H1930×W700×
D680（㎜）
重量／70kg
消費電力／AC24V／200W
7月上旬発売予定
価格未定
サミー㈱製

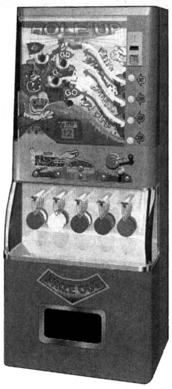
ジャレコ

HOLE UP

同社「クルクルアタック」の流れを汲むパチンコ型プライズマシン。

プレイヤーは筐体左の「OUT」ポケットに入らないよう、うまくレバーを弾いて「GO」ポケット目掛け玉を打ち出す。玉が見事「GO」ポケットに入ると一段ずつ発射口が上がっていき、見事盤面左上の「WIN」ポケットに入れれば、あらかじめ選択しておいた景品が払い出される。

途中で失敗しても、制限時間内であれば何度でもやりなおしが可能。



サイズ／H1650×W640×
D500（㎜）
重量／約75kg
消費電力／100W
発売日未定
価格未定
㈱ジャレコ製

※写真は開発中のものです。

ナムコ

テクノドライブ

「人類全能化シリーズ第2弾」と銘打たれたギノウタイの流れをくむエレメカ。

ハンドル操作とアクセルを駆使して、運転技術を測定していく。測定は「手技（ハンドルだけを使う）」「足技（アクセルとブレーキだけを使う）」「実技（実践的なゲーム）」の3項目で、各項目には5種類のゲームが用意されている（プレイヤーが選択）。測定後、総合評価が表示され、「運転技術革命指導書」がプリントアウトされる。

バックで流れるテクノサウンドもウリのひとつ。



サイズ／H2060×W880×D1018（mm）
重量／165kg
消費電力／130W
6月中旬発売予定
価格未定
㈱ナムコ製

タイトー

シールでちょ！

「写してちょ！」のオリジナルリーフと同じデザインのミニシールが作成できるシール自販機。

オリジナルリーフ作成機独特のフレームとして好評を博していた、4コマ漫画タイプやステーショナリータイプをそのままミニシール化。1シートには同じミニシールが4分割されており、1プレイで2シートを払い出す。

「写してちょ！」と同様、シーズンに合わせてフレーム変更を行なう予定。



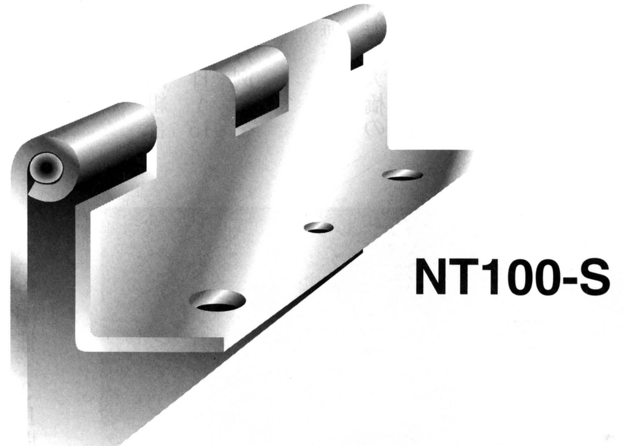
サイズ／H2040×W660×D1400（mm）
重量／118kg（パイプカーテン含む）
7月発売予定
OP価格98万9000円
㈱タイトー製

ゲーム機専用蝶番

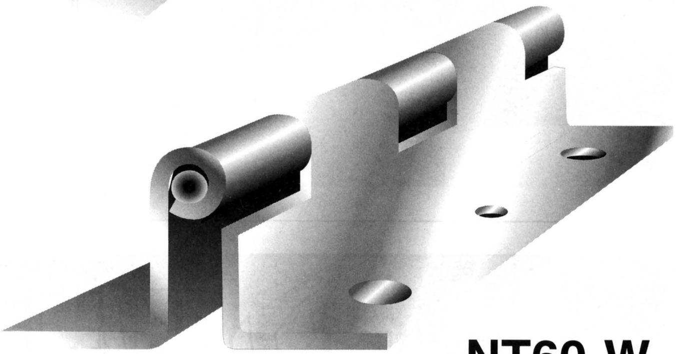
フロントドアーヒンジ標準化

12㎜、15㎜厚の扉にピッタリ

この蝶番は永年のゲーム機メーカー様への納入実績よりその条件を集約して完成したものです。



NT100-S



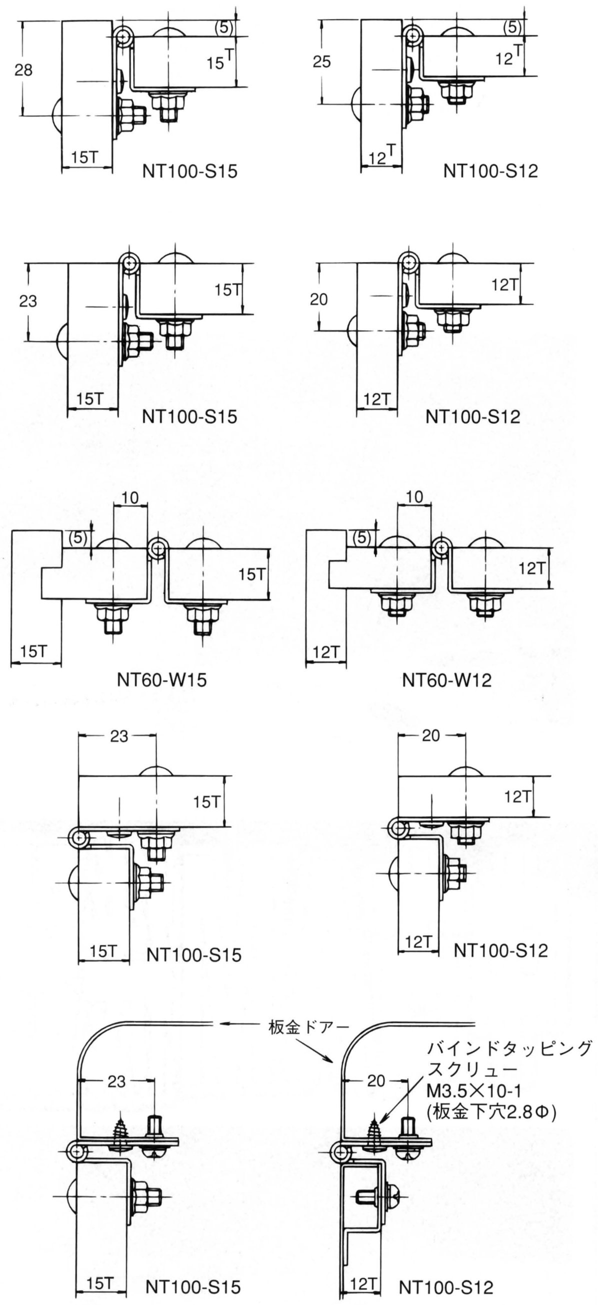
NT60-W

材質/SPC-C 1.2 t　仕上/クローム3号メッキ　カール6ϕ

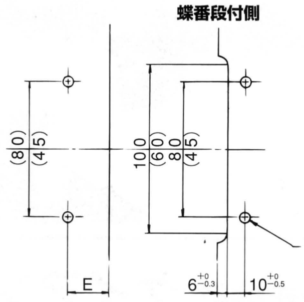
詳細資料とサンプルは下記へご請求下さい。
無料にてお送りいたします。

> 特注蝶番について
> 専用蝶番でサイズ、機構、仕上げなど不都合なことがございましたら少量による特別生産が可能です。図面、仕様書をFAXいただければお見積り、試作の 製作を敏速に対応いたします。

ドアーのタイプ別取付断面図



蝶番段付側



資料請求は………

まごころをお届けします……
日東金属株式会社
東京都世田谷区奥沢7-11-5
TEL(03)3704-0161 / FAX(03)3704-0170

徳島で5月例会を開催（5月13〜15日）

日本娯楽機械オペレーター協同組合（松本昭夫理事長）は、5月13日〜15日の3日間、徳島に於いて5月例会を開催した。

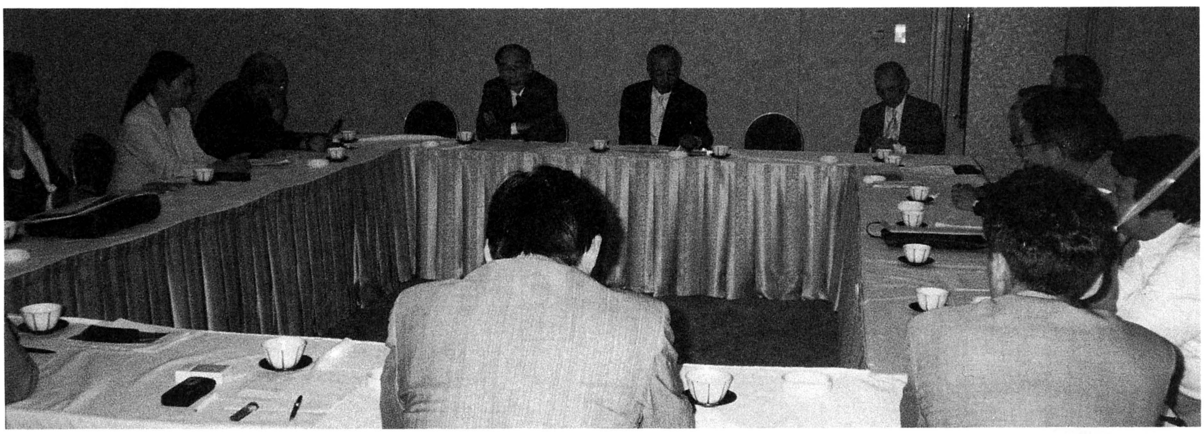
同組合は昨年、九州、北海道で例会を開催したが、今回は明石海峡大橋の開通というタイミングもあり、組合員の大光産業㈱（武市哲夫社長）の尽力により、その本拠地徳島にての開催となったもの。

一行は13日午後3時半に新神戸駅に集合。チャーターバスで明石海峡大橋を渡り、淡路SAで休憩。1時間近く大橋の景観を楽しんだ後徳島に入り、活魚料理店で現地集合組と合流し、懇親会を開催した後、ホテルクレメント徳島に入った。

翌14日は午前9時より約2時間会議を開催。（出席者・18名）協同購買事業の進展状況の報告と今後の進め方、ロケ業況について等を中心に意見交換が行なわれた。

会議の後は11時より徳島観光が組まれ、松茂、鳴門公園、鳴門観潮、鳴門市ドイツ館、藍の館（藍住町歴史館）、阿波の里をめぐった。

更に、翌15日には、Jクラシックゴルフクラブに於いて「JOU親睦ゴルフ会」を開催。3日間の徳島例会をしめくくった。



プリペイドカードの金額を3千円に改める
少年への販売は千円を超えない限度で

ＡＯＵでは、プリペイドカードの入力金額の限度を3千円に改め、6月1日から実施することに決めた。

実施に際しては、「ゲームセンターにおけるカード式遊技設備の取扱い要領」（自主基準）を定めて、新しいシステムの円滑な導入と有効且つ適正な運用を図るよう、各都道府県協会長に通知した。通知内容は次の通り。

ゲームセンターにおけるカード式遊技設備の取扱いについて

ゲームセンター（風営適正化法第2条第1項8号に規定する営業者）において、磁気的又は電子的方法によって、金額（金額を度数等に換算したものを含む）の情報を記憶したカードを使用して客に遊技をさせるシステム（以下「カード式遊技設備」という。）を設置して営む営業については、従来カードの金額情報は「1000円以下」とする取扱いでありましたが、この度カードの金額情報の限度額を「3000円」に改定して、6月1日から実施することにしました。

実施に当たりましては、別紙のとおり「ゲームセンターにおけるカード式遊技設備の取扱い要領」（新基準）を定めましたので、各事業者におかれましては、新基準を守って「カード式遊技設備」を有効且つ適正に運用されることを望みます。

なお、少年の健全育成に対する配慮から、少年（18才未満）に販売するカードは、金額情報1000円を超えないカードに限ることにしておりますので、慎重な取扱いをお願いします。

ゲームセンターにおけるカード式遊技設備の取扱い要領

ゲームセンターにおけるカード式遊技設備の取扱い要領を次のとおり定め、平成10年6月1日から施行する。

1．カード及びカード式遊技設備に関する事項

(1)カード1枚に記憶される金額の限度額は3000円とする。

（限度額内の価格であれば、例えば1000円、2000円、3000円のカードは適）

(2)カードを利用して遊技するに際しては、1回の遊技毎にカードをカード式遊技施設に挿入あるいは客が当該施設の機械を操作することによって任意の遊技回数を選択できるものとし、1回の終了毎に当該遊技料金に相当する金額情報を減じてカードに記憶させるものであること。

（カードを一度挿入するとそのカードを使い切るまで当該遊技を連続しなければならない装置の遊技施設は不適）

(3)遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は数字その他の単位に換算してカードに記憶させるものでないこと。

(4)カードは偽造防止に十分に配慮したものであること。

2．その他営業上遵守すべき事項

(1)当該カード式遊技設備の機能、遊技方法等を十分客に周知させると共に客とのトラブル防止に努めること。

(2)遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は数字その他の単位に換算して記憶させたカードを発行しないこと。

運営委員の構成が決まる
第31回理事会

組織改編に伴い、できるだけ全国会員の意見をＡＯＵ事業に反映させる趣旨で運営委員会委員の構成を改めた。

運営委員は、各地区協議会から推薦された委員19名（それぞれ所属する会員数で定められた人数を推薦）と広域オペレーター3名に専務理事を加えた23名で構成する。

運営委員会には常任委員（13名）を設け、頻繁な会合を必要とする業務に対応することにした。

なお、中部・北陸地区の推薦枠2名は補充されるまで欠員の取扱いとする。

運営委員会名簿

平成10年5月28日より

役職	常任	氏名	地区名	協会役職
		田中亀雄	北海道地区	北海道会長
		坂　武	東北地区	秋田県会長
	○	羽生勲	東北地区	宮城県会長
	○	入江昭造	関東地区	栃木県会長
	○	大野圭一	関東地区	茨城県会長
		中嶋豊彦	関東地区	千葉県会長
	○	真鍋勝紀	東京地区	東京都会長
		相田進	東京地区	東京都理事
		村山嘉男	東海地区	神奈川県会長
	○	畑晴夫	東海地区	山梨県会長
	○	位田宗一	中部北陸地区	愛知県会長
	○	川楠俊太郎	近畿地区	大阪府会長
		上田芳弘	近畿地区	大阪府副会長
		松村芳雄	近畿地区	兵庫県副会長
		松田次雄	中国地区	岡山県会長
	○	平本将人	中国地区	広島県会長
		神原研志	四国地区	香川県副会長
	○	長友隆典	九州沖縄地区	福岡県会長
		仲順利治	九州沖縄地区	沖縄県会長
	○	永井明	広域オペレーター	東京都副会長
	○	橋正裕	広域オペレーター	東京都副会長
	○	瀧口正	広域オペレーター	東京都理事
専務	○			

以上　23名(2名欠員)

第46回理事会を開催（4月22日）

4月22日、「第46回理事会」並びに「第2回ショー委員会」が開催された（JAMMA会議室、理事会・午後3時～4時、出席理事・代理3名、委任状1名含む14名、ショー委員会・午後4時～5時、出席・JAMMA理事14名、JAPEA代表2名）。

開催に先立って中山会長が、企業の倒産等から売掛金の回収を目的とした取引信用保険を紹介。実際に㈳日本玩具協会の有志が集まり加入している実例を挙げて説明した。その後、定足数確認、議事録署名人の選任（福田理事、矢野理事）と続き、議事に入った。



○第1号議案　会員の入会承認に関する件

㈱エイティング（本社・東京、藤澤知徳社長）の入会について審議が行なわれ、全会一致で入会が承認された。

○第2号議案　定款の変更に関する件

通産省の行政指導で、現在2名となっている監事を2人以上3人以内とし、監事1名を当該業界・所轄官庁以外から選任することになり、これに伴い定款第3章役員及び顧問の項・第11条及び第12条の条項の一部を変更する件について高橋専務理事が説明。追加する監事として、法人設立時から経理事務の指導を受けている原田税理士事務所の原田實氏を候補として5月21日の通常総会で決議することになった。

○第3号議案　平成9年度事業報告（案）及び決算報告（案）に関する件

高橋専務理事より、平成9年度の事業報告・決算報告があり、審議の結果承認され、5月21日の総会に諮られることとなった。

○第4号議案　平成10年度事業計画（案）及び収支予算（案）に関する件

本件について高橋専務理事が概要を説明。今期の新しい事業としては、プリペイドカードシステムの調査研究、中古機の回収システムの調査研究、風営法の規制にかかる調査・研究等が盛り込まれた。また、予算についてはAMショーの小間数が減少することが予測されることなどから、1535万円減で計上し、同案通り承認された。

○第5号議案　任期満了に伴う役員改選に関する件

総会での役員改選に向け、選出法を協議。前回同様、立候補制とし人数については正・副会長が調整することになった。

○第6号議案　補助金テーマに関する件

第43回理事会で承認された韓国に対する業界間国際交流支援事業について、通産省産業機械課へ補助事業の申請が行なわれたことが報告された。

○第7号議案　その他

・平成10年度通常総会について

日時　平成10年5月21・22日

場所　理事会・総会　箱根プリンスホテル、懇親会・宿泊　芙蓉亭、ゴルフコンペ・大箱根カントリークラブ

○報告事項

・上海ショーについて

12月4日～6日に上海市で開催されるJAMMAショーの意向書について中国側と合意に達し、署名したことが報告された。

展覧名称「アジア・アミューズメントマシンショー'98」

日時　1998年12月4～6日

場所　上海展覧中心

主催　㈳日本アミューズメントマシン工業協会／華瀚国際文化発展公司

後援　中華人民共和国文化部／上海市文化局／中国貿易促進委員会・上海市分会／中国国際商会・上海商会

協賛　上海国際展覧公司／上海文化娯楽業協会

租借期間　1998年12月2～7日

租借面積　3500㎡

また、窓口業務は㈱ピコ・インターナショナルが担当することが決まったほか、実行委員長を㈱セガ・エンタープライゼスの小形武徳副社長が務めることになった。

◆第2回ショー委員会

午後4時からJAMMAの理事に、JAPEAのショー委員である酒井三朗氏と眞砂光生氏が加わり、「第2回ショー委員会」が開催された。

○議題1　運営計画案について

・規制緩和について

今回より大幅に規制緩和が行なわれることになり、運営計画書に沿って以下の点について説明があった。

1．出展資格について、外国の企業に限り会員でなくてもショー実行委員長・ショー委員長の判断で出展が可能

ＪＡＭＭＡ（社団法人日本アミューズメントマシン工業協会）だより

になった。

2. 装飾物の高さを現行の3ｍから5ｍにする。

3. アドバルーンの高さ制限を撤廃する。

4. ステージの高さ制限を50㎝から1ｍに変更する。

5. 壁面制限を撤廃する。

・ＶＩＰの優遇について

来賓用の招待券を発行し、専用受付専用ラウンジを設けることになった。また、ＶＩＰ券の有料化を実行委員会で検討することになった。

・イベント強化について

今回より出展社による物販を解禁する。ただし、チャリティーオークションなどの主催者イベントとのバッティングは避けてもらう。ブース内での物販にするか、別に物販スペースを設けるかなど細部については、今後検討していくことになった。

・招待券について

今回より1小間当たり特別招待券10枚、招待券15枚が出展社に配付されることになった。

・入場料について

入場料金は前回より値下げし、大人が前売り1000円、当日1500円、女性・子供・シルバー（60才以上）が前売り500円・当日1000円（未就学児童は無料）で販売することになった。

・開催時間について

業者商談日は通常通り、午前10時～午後5時だが、一般公開日は2日間とも午前9時～午後5時までとなった。

このほか、広告代理店の選定に関しては、プレゼンテーションを行なった5社から読売広告社と朝日広告社に再度、プランを練ってもらい検討することになったほか、ポスターデザインは辻本副会長が中心となって原案を作り応募作品と合わせて選考することになった。



「NSA事務局月報」より

NSAたより NO・98―5

景品懇話会で問題になった事と、その後

4月3日、神田『花汀』において賛助会員の景品業者9社、会長、副会長その他近在の理事数人により、減少を続ける斡旋事業の問題について懇談が行われた。

席上、「見切り特価品の販売を行ったらどうか」、「流行とか人気キャラクターとかではなく需要がコンスタントにあるようなベーシックな景品を、できればNSA独自の景品として開発してはどうか」、「まだ協会から景品を購入していない会員に対し協力の要請」など各種の意見が述べられた。「手数料の5%は少々重くなった」との感想もあった。

得られた提案は次の2つ。

①景品のみの展示会を開催し活性化を図る(浅草『花やしき』6月5日を保留)

②SCロケ用共通メダルを企画、一括発注し会員に販売

展示会についてはその展示の内容と規模、来場対象者、費用負担など、メダルについてはデザイン・規格など具体的なつめが必要となるので実務に詳しい青年部会に検討を依頼することになった。

なお、4月6日付文書(No.98―623)で会員に協力要請が行われた。

これに対し意見を述べられた会員からの書簡のなかに、仕入先景品業者名、景品名と価格を記されたうえ、「(このように)仕入れております。従いまして貴協会もこれらの値段と同じまたは安ければ全て購入して結構です。ご検討ください」と。

チェックしてみると会員以外の業者もいるが概ね協会価格より安め。同じ価格でも景品業者には手数料負担があるので、この厳しい状況下、たとえ会員の同意があっても、すんなりいくか危ぶまれる。

平成9年末営業所数 備付機械台数

警察庁による調査結果を風適法施行年の昭和60年末(12年以前の1985年)の数字と比べてみる。

85年末、許可営業所455店が97年末には360店に減り、対象外営業所898店が増加して1279店になっている。

全体では1353店が1639店に増加した(これまでに最も多かったのは94年末の1854店)。12年間をみるとショッピングセンター業界の発展がSCロケーション数に反映したと考えられる。

一方、許可営業所の減少傾向と対象外営業所の増加傾向はどう判断したらよいのか。大型小売店のフロアにある見透しの良い開放的な構造が『店舗』には当たらない『区画施設』とみなされたり、営業の随伴性を認知するような事例が増えたのだろうか。それともゲーム機遊技用面積10%以下のロケーション設営のためだろうか。

またロケーションの設置台数をみると、許可営業所の38台が97年末には48台に、対象外営業所では20台が24台になっており、いずれも増加、これは施設の大型化を示すものだろう。

業界実態調査

4月28日、JAMMA、AOU、NSA3団体による第4回実態調査の結果が発表になった。

オペレーション売上げは6423億円で前回より2・9%の増。売上対象期間は平成9年3月までの1年間であり、プリクラ好調期を含んでいる。

現在、第5回のアンケート調査が行われており、これは平成10年3月期のものであり、9月に予定された発表では、オペレーション売上げの下落が予想される。

雑報

◇3月下旬、自民党の生活安全関係団体委員会(委員長:二田孝治議員事務局長:平沢勝栄議員)の活動に対応する民間側グループとして同名の協議会が設置され、参加を申し込んだ。党は団体の要望を国政に反映させるための諸活動を行い、また協議会は自民党の諸活動を支援するという趣旨。

◇これまで全額を損金計上していた20万円以下のゲーム基板などは、4月、限度額が10万円に引き下げられたため、償却資産として耐用年数に応じた金額を損金計上することになる。

◇入会・退会

1. ㈱サンワイズは3月、倒産のため協会会員より除去
2. ㈱日高商会は1月、㈱マルボシは4月に退会(いずれも業務縮小などの理由により)
3. ㈱ブロッコリー(東京。木谷高明社長、協会に対する代表は取締役営業

NSA（日本SC遊園協会）だより

本部長の庄田　隆氏）と㈱バンウェーブ（東京。水野孝夫社長）が5月より入会

相談

◇役員変更届に添付する登記簿謄本の入手に10日かかるので、届出期限の20日以内はやはりきつい。

青年部会

◇4月20日～21日、沼津泊、景品問題など話し合い、翌日は駿河湾に出て鯛釣りを楽しんだ。

斡旋業務

●4月取扱高は3185万円（前年比10％減）になりました。恐れていたほどの落ち込みにはならず良かったと思います。

ソーシャル・アンクル
SOCIAL UNCLE
プレイランド管理者と少年たち

営業日誌から

◆しんしょうしゃ　4

ときどき遊びにこられる身障者のお客さまが、テント入り口の1センチほどの段差で転びました。幸い怪我はなかったのですが、私たちにとってはなんでもない所でも、体の不自由な方にとっては危険であり、私たちの気配りが足りないことを感じました。躓かないよう、なにか工夫したいと思いました。

（諫早店）

◆おせわ　4

今日は平日なので、幼児を連れた母親が多い。子供たちを遊ばせておいて、その横で母親たちはおしゃべりに熱中しています。よちよち歩きの男の子が、ライドの踏み台に上りはじめたので注意しようと走り出したとき、男の子は足を踏み外してしまった。その瞬間、母親が駆け寄って抱きとめた。良かったとホッとしました。幼児には本当に目が離せません。

（道尾店）

◆タバコ　7

店内は禁煙というのに、タバコを吸いながらゲームをしている明らかに未成年の連中がいた。「店内禁煙だし、しかも君たちは未成年じゃないのか？」と問いかけても知らん顔。「もしこのまま吸うのなら、学校と警察に連絡するよ」と言うと、そそくさと退散。最近は未成年の喫煙が黙認されている感があり、せめて当コーナーで目についた場合には注意したいと思います。

（道尾店）

◆うれしいこと　1

今日は社会人のお客さんが多いが、夕方からは学生やファミリーのお客さんも増えてきた。みんな楽しそうにしているからとてもうれしい。卓球のお客さんが「久々に汗かいて、楽しかったヨォ、また来るワァ」と言って帰っていった。ウーン良かった、良かった。

（香椎店）

◆おせわ　5

店の駐車場にとまっている車の中に、真っ赤な顔をして泣いている赤ん坊を発見。急いで呼びだしの放送を入れると、母親が駆けて戻ってきました。危ないところでした。不注意な母親がいるものです。

（前原店）

◆いたずら　6

外国の子供が昼頃からやってきた。落ちているメダルを拾うためにベガスパーラーを揺らし、その都度エラー音が響く。注意すると弁解らしいことをペラペラ外国語でしゃべる。この子供は日本語が上手なはずなのに、都合の悪いときには外国語で話す。これは困りました。

（ＰＢ店）

◆たまりば　2

今日は高校生がたくさんいた。ゲームもしないで、ただお喋りしながらお菓子を食べていた。ゴミを散らかすだけだったが、楽しそうだったので許してやろう。ただ、帰った後の始末が大変だ。

（松永店）

◆もんだいじ　7

何をどーしたらこーなるんだ？すごいってもんじゃない。ヤンキーどもが店の入口を汚すわ、自転車は倒すわ、トイレットペーパーはコンサート時に投げるテープのように、10メートルにわたって散らかっている。おしぼりは20枚バラバラにちぎってあっちこっちに散乱。ホースは国道のほうまで伸びきっていて、水は出っぱなし。私たちでは手に負えないので警察に通報した。

（ＰＢ店）

◆お母さん・お父さん　6

少年が他のお客様にメダルをねだっていました。しつこくて穏やかでないけれど、相手は大人ということもあり様子をみることにした。すると突然、その少年の父親らしき人が、少年にハイキックを食らわせたのです。そして帰っていったのですが、びっくりしました。同時にその少年の将来が心配になりました。

（松永店）



地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
近畿	滋賀	滋賀県アミューズメント施設営業者協会	520–0023	大津市茶が崎4－3 びわ湖パラダイス内	会長 朝日 正博	0775-22-1055 0775-21-6736
	京都	京都府アミューズメント施設営業者協会	607–8495	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 蕭 明彦	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメント施設営業者協会	541–0056	大阪市中央区久太郎町1－2－16 三星中央別館706号	会長 川楠俊太郎	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント施設営業者協会	658–0025	神戸市東灘区魚崎南町6－10－4 ㈱こまや内	会長 内田 徹雄	078-412-2121 078-412-3851
	奈良	奈良県アミューズメント施設営業者協会	630–8266	奈良市花芝町7 南都興業㈱内	会長 松村 克彦	0742-23-6253 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント施設営業者協会	640–8482	和歌山市六十谷175－30 ベンダープラニング㈱内	会長 金谷 晴夫	0734-62-6752 0734-62-0112

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
中国	島根	島根県アミューズメント施設営業者協会	692–0006	安来市西荒島町33 オートパーラーやすぎ内	会長 福田 照三	0854-28-8502 0854-28-8835
	岡山	岡山県アミューズメント施設営業者協会	700–0824	岡山市内山下1－3－15MAS第3ビル ㈱エムエーエス内	会長 松田 次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント施設営業者協会	732–0816	広島市南区比治山本町16－35産業文化センター7F ㈱プロバックス内	会長 平本 将人	082-252-7428 082-252-7429
	山口	山口県アミューズメント施設営業者協会	755–0063	宇部市南浜町2－5－35 宇部観光㈱内	会長 萩田 雅重	0836-31-6015 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント施設営業者協会	680–0942	鳥取市湖山町東5－301 ㈱サルビア内	会長 前田 達人	0857-28-9111 0857-28-8877

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
四国	徳島	徳島県アミューズメント施設営業者協会	770–0807	徳島市中前川5－7－4 大光産業㈱内	会長 本間 長次	0886-23-3735 0886-23-0582
	香川	香川県アミューズメント施設営業者協会	761–0113	高松市屋島西町2473－8 ㈱ゼムス内	会長 外山 喜平	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント施設営業者協会	790–0941	松山市和泉391－1 大生実業㈱内	会長 和田 紘一	089-956-1512 089-956-4208
	高知	高知県アミューズメント施設営業者協会	781–0314	吾川郡春野町南ヶ丘2－5－1 ㈱サンライト内	会長 竹内 良一	0888-42-8755 0888-42-8766

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
九州/沖縄	福岡	福岡県アミューズメント施設営業者協会	813–0062	福岡市東区松島3－30－23 大長商事㈱内	会長 長友 隆典	092-623-2370 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント施設営業者協会	857–0058	佐世保市上町1－6 ㈲佐世保娯楽特機内	会長 島田 武	0956-24-3171 0956-24-3335
	大分	大分県アミューズメント施設営業者協会	870–0823	大分市東大道1－9－15 ㈲オザキ・エンタープライズ内	会長 宮永 繁	0975-43-2888 0975-44-2319
	熊本	熊本県アミューズメント施設営業者協会	862–0976	熊本市九品寺5－10－15 スポラ九品寺4F ㈱シマダコーポレーション内	会長 蔦田 亘人	096-372-6588 TEL切換
	佐賀	佐賀県アミューズメント施設営業者協会	841–0201	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667－4 ㈱スカイパーク内	会長 三橋 国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	宮崎	宮崎県アミューズメント施設営業者協会	880–0036	宮崎市花ケ島町観音免958 南大鵬物産㈱内	会長 原田 福一	0985-32-2277 0985-32-3010
	鹿児島	鹿児島県アミューズメント施設営業者協会	892–0841	鹿児島市照国町3－21 大見商事㈱内	会長 黒葛 勝行	0992-26-7153 0992-26-7170
	沖縄	沖縄県アミューズメント施設営業者協会	901–2126	浦添市宮城2－15－3 ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順 利治	098-878-0127 098-878-0128

1998．5．25現在

全国都道府県アミューズメント施設営業者団体名簿

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	TEL FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント 施設営業者協会	003–0827	札幌市白石区菊水元町７条2−5−3 サービスマシン㈱内	会長 田中　亀雄	011–875–9011 011–875–9010
東　北	青　森	青森県アミューズメント 施設営業者協会	031–0003	八戸市吹上３−６−４ ㈲青森タイコー物産内	会長 上岡　晴幸	0178–24–5408 0178–47–9376
	秋　田	秋田県アミューズメント 施設営業者協会	010–0065	秋田市茨島２−８−２６ ㈱ソユー内	会長 今野　創	0188–24–5111 0188–63–6717
	岩　手	岩手県アミューズメント 施設営業者協会	029–4102	西磐井郡平泉町平泉字柳御所157 ㈱アプロ内	会長 葛西　正義	0191–46–5264 0191–46–4881
	宮　城	宮城県アミューズメント 施設営業者協会	981–3111	仙台市泉区松森字斎兵衛58−１ ㈱ハニュウ内	会長 羽生　勲	022–374–3451 022–374–5393
	山　形	山形県アミューズメント 施設営業者協会	990–0034	山形市東原町4−17−5 ㈱ニチエイアミューズメント内	会長 松田　修	0236–42–0008 0236–42–0012
	福　島	福島県アミューズメント 施設営業者協会	965–0055	会津若松市石堂町７−７ ㈱会津クラウン自動機内	会長 松川　稔	0242–26–4613 0242–26–4613
関　東	茨　城	茨城県アミューズメント 施設営業者協会	302–0015	取手市井野台２−３−49 大野商事㈱内	会長 大野　圭一	0297–73–0005 0297–73–0004
	栃　木	栃木県アミューズメント 施設営業者協会	321–1403	日光市下鉢石町840 ㈱たつみ娯楽内	会長 入江　昭造	0288–53–3355 0288–53–0555
	群　馬	群馬県アミューズメント 施設営業者協会	373–0852	太田市新井町337−19 北関東サトミ内	会長 里見　浩臣	0276–46–2857 0276–46–2803
	埼　玉	埼玉県アミューズメント 施設営業者協会	362–0034	上尾市愛宕1−16−8 ㈱エーディーケイ	会長 新井　一夫	048–775–2412 048–775–2198
	千　葉	千葉県アミューズメント 施設営業者協会	284–0001	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋　豊彦	043–421–3038 043–421–3085
	新　潟	新潟県アミューズメント 施設営業者協会	940–0043	長岡市土合２−３−15 ㈲プレイランド内	会長 桜井偉久男	0258–32–8061 0258–37–6755
東　海	神奈川	神奈川県アミューズメント 施設営業者協会	211–0025	川崎市中原区木月389住吉名店センター303 ㈲東横娯楽内	会長 村山　嘉男	044–411–6088 044–411–9821
	山　梨	山梨県アミューズメント 施設営業者協会	400–0861	甲府市城東2−10−22 ㈲ニュースター内	会長 畑　晴夫	0552–32–7570 0552–32–7722
	長　野	長野県アミューズメント 施設営業者協会	385–0052	佐久市大字原399 ㈱レジャーランド内	会長 井出　邦明	0267–62–0717 0267–63–3863
	静　岡	静岡県アミューズメント協会	431–0102	浜名郡雄踏町宇布見4863−55 ㈲東名遊園内	会長 加茂　善康	053–596–2221 053–596–2225
東　京	東　京	東京都アミューズメント 施設営業者協会	101–0041	千代田区神田須田町１−４−１ ＴＳＩビル６Ｆ	会長 眞鍋　勝紀	03–3253–5692 03–3253–5688
中　部	石　川	石川県健全娯楽業協会	923–0311	小松市木場町ゆ−28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東　源太郎	0761–43–0048 0761–43–0049
	福　井	福井県アミューズメント 施設営業者協会	919–1303	三方郡三方町三方48−40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾　龍一	0770–45–2020 0770–45–2771
	岐　阜	岐阜県ゲーム機 オペレーター協会	501–0116	岐阜市大菅２−78−２トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋　巧	058–253–0665 058–253–7109
	愛　知	愛知県アミューズメント 施設営業者協会	467–0806	名古屋市瑞穂区瑞穂通7−22 中央産業㈱内	会長 位田　宗一	052–851–9291 052–841–3333
	三　重	三重県アミューズメント 施設営業者協会	519–0401	度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本　静雄	0596–22–0568 0596–27–0755
	富　山	富山県アミューズメント協会	933–0804	高岡市問屋町９ ㈱日高商会内	会長 秋田　康夫	0766–24–3555 0766–24–3574

東京都

TAMOA創立10周年記念式典を開催
東京湾の夜景を楽しむディナークルージングで祝う
5月12日

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）では、東京都ゲーム場営業者協会と大同団結し、新生TAMOAがスタートしてから今年10周年を迎えたことから5月12日、東京湾を周遊しながらディナークルージングが楽しめるレディクリスタル船上で「TAMOA創立10周年記念式典」を開催した。

当日は、中西昭雄氏、駒井徳造氏といった歴代の会長や、警視庁生活安全部保安課・石田忠好係長を来賓として招いた他、会員など99名が出席。一行は午後5時、船の発着場である東京・品川区のクリスタルヨットクラブに集合し、フリードリンクのバーラウンジでくつろいだ後、貸切りのレディクリスタルに乗船、午後6時に2時間余りのクルーズに向けて出航となった。

式典ではまず、AOU・桐谷克己事務局長がTAMOA設立の経緯等を説明。引き続き真鍋会長、来賓の石田係長、中西元会長、駒井前会長が挨拶を行ない、内田博副会長の乾杯の音頭で祝宴へと移った。

船内は貸切りとなっており、参加者は食事やお酒を楽しんだり、デッキに出て東京ベイの夜景を見ながら歓談したり、船上での一時を満喫。その後は会員各社から提供された豪華景品が当たるビンゴ大会が盛大に催され、TAMOAの副会長である㈱セガ・エンタープライゼス・永井明専務が同社提供の1位賞品・日立32インチワイドテレビを獲得したが、同時にビンゴとなった㈱トーワジャパンの正岡力氏に1位を譲るといった一幕もあった。

式典は終始なごやかな雰囲気のまま進行。着岸間近という頃合いを見計らって、式典を祝い今後の発展を祈念する花火が打ち上げられ、華やかな会は幕を閉じた。


東京都協会、TAMOA創立10周年記念式典の様子



記念式典で駒井徳造氏（左）、中西昭雄氏（中）、真鍋勝紀氏（右）の歴代会長が揃い踏み


挨拶する永井明副会長


乾杯の音頭をとる内田博副会長


来賓の警察庁生活安全部保安課・石田忠好係長





ビンゴ大会優勝で顔がほころぶトーワジャパン・正岡力氏

秋田県

総会を開催 今野創氏が新会長に就任 4月13日

秋田県アミューズメント施設営業者協会（坂武会長）は4月13日、総会を開催した（ふきみ会館、午後2時～、出席者13社）。

◎平成9年度事業報告・決算報告

◎平成10年度事業計画案・予算案

◎役員改選

役員改選の結果、坂武氏が会長職を退任し副会長となり、副会長の今野創氏（㈱ソユー）が新会長に選任された。これに伴い、協会事務局も㈱ソユー内に移転となった。

◎会員退会

㈱スタジオパレット、㈲ダイワリースの2社の退会が承認された。

福島県

平成10年度通常総会開催 通常総会議案を審議 4月22日

福島県アミューズメント施設営業者協会（三浦伸介会長）は4月22日、平成10年度通常総会を開催した（磐梯グランドホテル、午前11時～午後2時、出席者5社6名、委任状6社）。

◎平成9年度事業活動報告

◎平成9年度収支報告

◎平成10年度事業活動案

◎平成10年度収支予算案

以上、異議無く承認された。

◎全国協会長会議の報告

AOU年会費の値上げについては賛同するが、県会員からの年会費は据え置きにして状況をみることにした。

◎役員改選について

次期役員案を5月に臨時総会を開催し、決議することとした。

◎退会について

テクモ㈱の退会が了承された。

茨城県

平成10年度総会を開催 会長には大野圭一氏を再選 5月13日

茨城県アミューズメント施設営業者協会（大野圭一会長）は5月13日、平成10年度総会を開催した（笠間市・ホテル山の荘、午後3時30分～、出席者会員21名〈うち委任状7名〉、オブザーバー6名）。

◎平成9年度事業報告

◎平成9年度決算報告

◎平成10年度事業計画

◎平成10年度予算計画

以上の議事については異議なくすべて承認。本年度の事業計画について、10月17・18日に茨城県笠松運動公園陸上競技場で開催される第7回全国知的障害者スポーツ大会「ゆうあいピック茨城大会」の後援団体として協会での参加が大野会長より提案され、主催側担当者の説明を受けた後審議し、後日理事会で検討することになった。

尚、このイベントにはAOUから200万円の助成金が計上されており、関東地区協議会でも参加を検討しているとのこと。



茨城県協会、平成10年度総会の模様（5月13日）

◎年会費の件

AOU会費が「公益法人の設立許可及び指導監督基準」「公益法人に対する検査等の委託等に関する基準」の閣議決定を受け、5千円から1万円に値上げされることについて審議。当面、協会内の会費は据え置きとし、協会が補填してAOUに会費を納めることになった。

◎役員改選の件

審議の結果、全役員が留任することになったが、会計を担当する㈲ヒタチレジャー商事は音信不通で会費も未納となっていることから退会の手続きが取られることになった。

その後、大野会長がAOUの近況報告を行なったほか、理事を務めるプレビ㈱の梶 格康社長が、次回の株主総会で会長職を退き、副社長の梶 修明氏が社長に就任することを発表した。

また、総会終了後は出席したメーカー関係者による新製品紹介が行なわれたほか、午後5時30分からは茨城県警察本部生活安全総務課課長補佐・倉田泰近氏他1名を来賓に招き、懇親会を開催した。

千葉県

平成9年度通常総会開催 通常総会議案を審議 4月20日

千葉県アミューズメント施設営業者協会（中嶋豊彦会長）は4月20日、平成9年度通常総会を開催した（千葉パレスホテル会議室、午後1時30分～4時、出席者15社、委任状出席10社）。

◎平成9年度事業活動報告

◎平成9年度収支決算報告

◎平成10年度事業活動案

◎平成10年度収支予算案

以上、異議無く承認。

◎役員改選

㈱ラッキーの石井良一氏が副会長

に、ワールドリース㈱の飯島清勝氏と㈱セガ・エンタープライゼスの北林憲優氏が理事に就任した。会長は留任。

◎**その他**

・全国協会長会議での決定事項の報告

・親睦会・勉強会を年4回ほど開催する旨の報告

神奈川県

臨時総会を開催 役員改選、各社近況報告など 5月7日

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（村山嘉男会長）は5月7日、臨時総会を開催した（川崎市国際交流センター、午後2時～4時30分、出席者16社20名）。

◎**経過報告及び役員改選**

谷副会長（㈲サン・インターナショナル・リミテッド）が退任、後任は㈱マタハリーに決定となった。

◎**各社近況報告**

東京都

情報交換懇親会を開催 伊豆にて行ない、翌日はゴルフ 4月21～22日

東京都アミューズメント施設営業者協会（真鍋勝紀会長）は4月21日～22日の1泊2日の日程で、AOU・入江正造会長を招きTAMOA情報交換懇親会を開催した（静岡県伊豆大仁温泉「大仁ホテル」、会議・午後3時30分～5時、懇親会・午後6時～8時、出席41名）。

情報交換会ではまず、真鍋会長が挨拶。その後、新入会員5社の紹介が行なわれ、㈱バンウェーブ・㈱新声社・サミー㈱・㈱彩京・㈱エイコーの代表者が挨拶を行なった他、同協会内で発足した活性化委員会の活動の一環として、会員に向けて実施を予定しているメンテナンス状況調査票に関する件や、TAMOA10周年記念式典の協賛品についての報告が行なわれた。

また、風営法の一部改正に向けて、同協会から警視庁に提出する「営業時間の延長に関する要望」についての審議が行なわれ、「風俗営業を営むことが許容される特別な事情のある地域」として指定を要望する予定だった都内繁華街41エリア以外の地域についても、規制緩和委員会で再度検討することになった。



東京都協会、TAMOA情報交換懇親会の模様

尚、会議終了後は午後6時から懇親会を開催したほか、翌22日には、有志26名の参加によるゴルフコンペを実施。㈱アイモ・田口宣由氏が見事、優勝を飾り、2位には㈱バンウェーブ・水野孝夫氏、3位には㈱後楽園ロコモティヴ・小関捷吾氏がそれぞれ入賞した。

山梨県

例会を開催 風適法改正などにつき審議 5月20日

山梨県アミューズメント施設営業者協会（畑晴夫会長）は5月20日、例会を開催した（甲府市民会館レストラン、出席者9人）。

◎**風適法改正の説明及び対策について**

◎**新入会員の報告**

◎**連絡網の再整備について**

◎**会費値上げについて**

今年は見送り次年度に再検討する。

◎**プライベートショーの情報交換**

三重県

理事会を開催 AOU運営委員会選出など審議 4月23日

三重県アミューズメント施設営業者協会（松本静雄会長）は4月23日、理事会を開催した（伊勢市「レストラントロピカーナ」、正午～午後2時30分、出席者15名）。

◎**AOU運営委員選出について**

本年度は立候補を辞退（見送り）とすることで決定した。

◎**定期総会開催について**

5月15日、津市のベルセ島崎にて開催することを決定。

◎**その他**

・AOU年会費の値上げについては、止むを得ない（但し、総会において会員の承認を得る）。

・協会員外の店舗で景品に高額商品の提供がなされている。処置を考えてほしい。

京都府

第16回総会を開催 通常総会議案を審議 4月20日

京都府アミューズメント施設営業者協会（蕭明彦会長）は4月20日、第16回総会を開催した（京都タワーホテル9階、午後2時～3時、出席者12名、委任状出席4名）。

◎**平成9年度事業活動報告承認の件**

◎**平成9年度収支決算報告承認の件**

◎**平成10年度事業計画案承認の件**

◎**平成10年度収支予算案承認の件**

以上、異議無く原案通り承認。

◎**理事・役員異動に伴う引き継ぎ補充**

承認の件

一部理事・役員の転任、異動に伴う役員補充について審議の結果、承認。

◎その他

・AOU会費値上げについて

・県警よりの来賓挨拶

大阪府

第78回理事会を開催 AOU役員構成改定など報告・審議 4月21日

大阪府アミューズメント施設営業者協会（川楠俊太郎会長）は4月21日、第78回理事会を開催した（アピオ大阪、午後3時～5時、出席者10名、委任出席10名）。

◎AOU役員構成改定とそれに伴う委員選出について

事務局より、説明があり了承する。

◎AOU運営委員会の再編成について

運営委員の総数は25名で編成し、選出される委員は各地協議会の傘下会員数に応じて一定数を割り当てる。近畿地区は3名で、川楠会長、上田副会長、松村兵庫県副会長を選出、以上の報告が事務局よりなされ了承。

◎AOU諸規定の改正について

1．AOU専門委員会の総数を7部から5部に改定する。

2．現行賛助会員規定にある「営業者賛助会員・関連業者賛助会員」の区別を一つにまとめ「賛助会員」に一本化する。また、賛助会員の会費は現行年10万円となっているが、これを一口10万円と改定する。

事務局より以上の説明がなされ了承された。

◎AOU年会費改定について

事務局より説明がなされ、改定年会費1万円が了承された。

◎第14回定時総会打合せ

6月4日、ホリデイイン南海大阪にて午後5時より開催することが決定。その後、総会提出議案の審議を行ない、承認された。

奈良県

第17回理事会を開催 AOU各諸規定改定など報告・審議 4月23日

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）は4月23日、第17回理事会を開催した（奈良観光会館、午後4時～6時、出席者10名、代理出席1名、委任出席4名）。

◎AOU役員構成改定とそれに伴う委員選出について

事務局より、説明があり了承。

◎AOU運営委員会の再編成について

◎AOU諸規定の改正について

事務局より説明がなされ了承された。

◎AOU年会費改定について

事務局より説明がなされ、改定年会費1万円が了承された。

◎風営法改正進捗状況

規制緩和に伴う風営法改正について事務局より説明がなされた。

◎第9回定時総会打合せ

5月29日午後4時より共済会館やまとにて開催することを決定。総会提出議案などを審議。

中部三県

中部AMゴルフ会 第60回目のゴルフ大会を開催 5月13日

第60回目を迎える中部AMゴルフ会のゴルフ大会が5月13日、名古屋グリーンカントリークラブにて晴天のもと開催された。

このゴルフ大会は愛知、岐阜、三重の3県より有志が集まり年4回ずつ開催しているもので、今回は東京より参加の㈱ナムコ・鈴木登販売部長を含め19名が参加、サミー㈱・百合草木陽子所長による豪華景品の提供もあり、参加者一行はすがすがしい緑の中で白球を追い、楽しいひとときを過ごした。

大会の結果は次の通り。

優　勝／服部清二氏（㈱エフジィエル）

準優勝／野口光之氏（㈲オーケー娯楽機器）

第3位／昌本圭沢（㈱エスケイジャパン）

ベストグロス賞はグロス88の神出路子氏が獲得した。

なお、中部AMゴルフ会では現在、参加者を募集中。ゲームを業とする方であれば何方でも歓迎とのことで、詳細については左記まで。

中部AMゴルフ会事務局
名古屋市名東区高社1—260
㈱アキュー　担当／桂川・近藤
TEL　052（771）2311
FAX　052（771）2992



第60回目を迎えた中部AMゴルフ会のゴルフ大会の模様（5月13日）

コンシューマ情報
HOME GAME HOT LINE



5月22日には社外から新任取締役として、秋元康氏（作詞家）、角川歴彦氏（角川書店社長）、三枝成彰氏（作曲家）の三氏を招くと発表。これらの著名人の起用により、ドリームキャストの多方向への広がりが予感される。

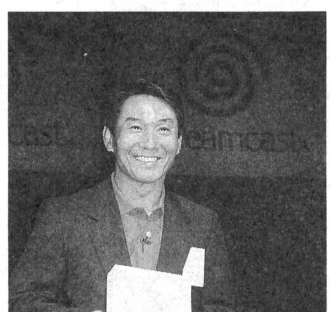






セガの新世代家庭用ゲーム機「Dream cast」発表！ 発売は11月20日







5月21日午後4時、東京・ホテルニューオータニで開催された「SEGA New Challenge Conference」において、様々な憶測や噂を呼んだセガ社の新世代家庭用TVゲーム機がそのベールを脱いだ。

その名は「Dreamcast（ドリームキャスト）」。同機では、米国・マイクロソフト社、日立、NEC、英国・ビデオロジック社、ヤマハの最新デジタル技術と、同社のデジタル・コンテンツ技術により驚異的なパフォーマンスを実現。インタラクティブ性の高い3次元CGとハイクオリティサウンドの融合に成功した。

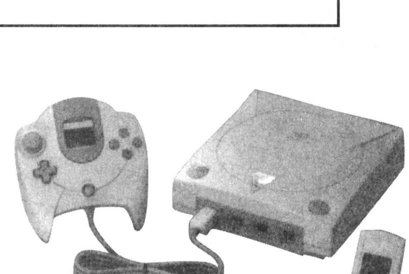
また、家庭用ゲーム機としては世界初となる高速通信用モデムを標準装備しているほか、バックアップメモリや携帯型液晶ゲームとして遊べる「ビジュアルメモリ」を採用、今までにない新しい遊びを世界に向けて発信する。

さらに同機ではマイクロソフト社の協力により「Dreamcast」に最適化されたWindowsCEをベースにした専用OSを搭載し、ソフト開発効率を大幅に向上。ソフト開発会社の開発環境を整備した。

国内の発売は1998年11月20日。価格は未定だが、2～3万円の価格帯となる見込み。ソフトに関しては、ハード発売時にセガ2～3作、サードパーティ2～3作、3～4ヵ月間で20～30作のリリースを予定している。ハードについては来年3月までに100万台、初年度は150～200万台の出荷を見込んでいる。

尚、発表会は業界の著名人は勿論、タレントや料理の鉄人を招くなど、今までのセガにない華やかな演出で新生セガをアピール。プレイステーションの独走が続くコンシューマ市場の中で、そのシェアを奪還できるか注目の集まるところだ。

Dreamcast™



「Dreamcast」
◆CPU
日立 SH4：128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU
◆グラフィックス・エンジン
NEC PowerVR2（CG描画性能300万ポリゴン／sec以上）
◆サウンドエンジン
ヤマハ スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISCCPU内蔵
◆OS MicrosoftRWindowsRCEカスタムバージョン
◆CD－ROMドライブ 最高12倍速
◆最大同時発色数 約1677万色
◆本体最大寸法
W190×H195×D78（mm）
◆本体重量 2kg



特集

理想のサッカーゲーム。

本当に熱くなれるサッカーゲームって、どんなゲームなんでしょうか。
ワールドカップを観て、興奮して、さぁゲームやろう、となったとき、
ユーザーは今のゲームでどこまで熱くなれるのでしょうか。
サッカー熱まっただ中のユーザーの気持ちに答えられる理想のゲームは、どんなゲームか。
サッカーを本当に愛する人たちに、
サッカーゲームについての思いを聞いてみました。

ネット上のサッカーサポーター達の声
サッカーファンに好きなサッカーゲーム、
理想のサッカーゲームについてなど、
様々な声を寄せていただきました。

●小学校の時に熱中したファミコンのサッカーゲームから任天堂64のパーフェクトストライカーまで様々なサッカーゲームをやってきましたが、いちばん面白かったのはやはりスーパーフォーメーションサッカーです。なかでもデッラセリエAがよかったとおもいます。ゲーム自体はそれほど複雑でなく非常に簡単なボタン操作でサッカーを楽しむことができ、特に対戦プレイがめちゃくちゃ面白いです。難点といえばやはり縦スクロールなので、下側でプレーするとキーパーが捜査しにくい点があります。
サッカーゲームはどんどん複雑になっていく傾向にありますが、あまり複雑なゲームよりバランスとれているゲームのほうが面白いです。

●サッカーゲームに関していえば、個人的に最高にはまったのはスーファミのスーパーフォーメーションサッカーですね。まだ人とかボールとか遅いころの作品であとの作品をした後は笑っちゃうほど遅く感じるんですが、それが出たてのころはカルチャーショックにも近い物を感じました。というのも当時サッカー部の自分がやってるような事が実際ゲームでできるから。あとあとにいくにつれてスピード重視、本物志向が強くなって実際のフィールドとゴールの比率とかになるけどゲームと本当のサッカーはやはり違うのでその辺は調整するべきと思う。SFSはボールがでかくてスピードも遅かったけど（その時は普通だった）実際のサッカーにより近かった最高のゲームでした。許せる範囲ではセリエAのやつぐらいか。で、PSでヒットするのはいまだ無いですね。及第点のはあるがあくまでそれまで。64のパーフェクトストライカーってのが評判がいいんだけど持ってないのでわかりません。個人的に横フィールドはきらいかな。

●95年にスーファミから出たコナミの「実況ワールドサッカー2ファイティングイレブン」。当時としては、非常になめらかな動き。その上やり込めばそれまで出来なかった美技ができるようになったりフォーメーション、戦術、（攻撃参加、作戦など）もこまかくいじれる。

●根本的にヘディング、ボレー系が当たりにくいゲームは絶対駄目。逆に空中だけでつなげるぐらいじゃないと。パスのコースが限定されるゲームも駄目。グラウンダーのパスを自由に出せるのがいい。壁パスができるようにとか逆にリアリティーを出そうとしすぎるとしらける面もある。はっきりいってスルーパスが出せればそれで満足なのだ。その展開からセンタリングシュートできれば。あとセンタリングボタンなんてあるゲームは抹殺。ロングキックボタンで十分。それにカーブをかけてアーリークロスからのヘディングシュートができればとりあえず、いいゲームと判定させていただきます。GKが強い中でですよ。簡単に点がはいるのは駄目。でもなぜか四十五度角度からは入っちゃうっていう抜け道もあればいい。まるきりSFSになった。個人的にあまりスピードは追求せず、ボールのスピードは実際の重力よりちょい軽めぐらいのほがいいとおもう。

出版社及びJリーグチームの声。

ゲーム批評編集部　山内智和さん

1／バーチャストライカー2:ボールを回し、試合を組み立てる組織的なプレイが楽しめる。実況ワールドサッカー3:スルーパスなど近代サッカーらしいプレイが導入されている点。対戦ゲームとしての完成度が高い。
2／プレイヤーはキャラをボールを持った攻撃の起点としてでしか動かせないこと。そのためボールを持っていないキャラには本物のサッカー程の重要性がない。
3／サッカーのフィールド上の選手を把握して意識的スペースを作り、それを利用できるサッカーゲーム。
4／1勝1敗1分で進まない

ジェフユナイテッド市原　下川健一選手

1／プロサッカークラブをつくろう2:自分で育てる楽しみがある。
2／特になし
3／シミュレーションゲーム（サカつく2）のようなもの。
4／1勝2敗で進まない

ジェフユナイテッド市原　山口智選手

1／❶プロサッカークラブをつくろう2:長期的に楽しめて飽きなかった。
プレ❷プレイステーションの対戦型ゲーム（ソフト名は忘れた）。
2／得点のパターンがワンパターンである。
3／多様なシュートパターン。例えばスルーパスやセンタリングからのシュートなど、バリエーションがもっとほしい。
4／1勝2敗で進まない

匿名希望のJリーグチーム

1／「プロサッカークラブをつくろう」:自分の思ったチーム作り、戦い方ができるので勝っても負けても納得がいく。
2／ありません。（どんどん新しいゲームができているので）
3／選手の特徴が出たリアリティーに溢れるゲーム。また、自分（分身）が参加できるゲーム。
4／1勝1敗1分で進んで（ほしい）

質問内容

Q1.今まで面白いと思ったサッカーゲームは何ですか？
理由も合わせてお聞かせください。
Q2.現在のサッカーゲームに不満な点はありますか？
Q3.どういうサッカーゲームをやってみたいですか？
システムなど、理想をお聞かせください。
Q4.日本は　勝　敗　分で決勝トーナメントへ進む・

京都パープルサンガ

1／バーチャストライカー、パーフェクトストライカー:操作がシンプルでしかも本格的。プロサッカークラブをつくろう2:今までこういう形式のRPGがなかった。
2／操作が複雑なゲームが多い。
3／「サカつく」の欧州バージョン。リーグ戦からトヨタカップまで、現在の欧州の大会のシステムで、実在の選手を中心にゲームを構成する。

（株）メディアワークス　電撃王　西岡美道さん

1／❶バーチャストライカー2:グラフィックはもちろん、実在の選手をモデルにしたキャラ、選手の動き、自分で作れるプレイの質など、今までに発売された中でも最もリアルなサッカーゲーム。サッカーにおける複雑な選手の動きを、レバーと3つのボタンだけで再現できるように整理された操作系が秀逸。そのために（フェイントやヒールリフト、シュートにカーブをかけるなど）カットされたアクションもあるが、ゲームで再現可能なプレイを駆使するだけで十分楽しい。

要するに簡単操作で美しいプレイを演出できるのが最大の魅力。単にセンタリングからシュートするだけでもカッコイイ。上手くなってくると、フォーメーションによって効果的な戦い方が違うことや、チームごとに各ポジションにいる選手の動きが違うことに気がつき、それに応じた戦い方も考えるようになる奥深さもある。

ただ、残念なことに不満点もある。ロングシュートで簡単にゴールできるなど、システム上の盲点が何点かあり、対戦プレイ時にそれを主武器にしてくるプレイヤーが非常に多い（まぁ、このゲームを支えているのはそういう人たちなのだが……）。僕は美しいプレイによってゴールを狙おう、という考えを持ってプレイしているので、そういう人がいるのはちょっと悲しい。負けるともっと悲しい。

❷ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3〜World Cup France'98〜:5月28日発売（PS）で現時点では未発売だが、個人的に今ハマってます（笑）。どんなサッカーをしたいのか、というところから始まって、チームを選び、フォーメーションと作戦を決定し、選手の調子を見て先発を決め、試合に挑む。プレイヤーがチームを好きにいじくることができて、監督の役割もできるのが魅力ですね。ここまで細かくこだわれるのも家庭用ならではでしょう。

また試合中のアクションは、PSのコントローラーのほとんど全部のボタンを使うのでやることは多いですが、すぐに使いこなせるようになるので気になりません。

まあ、コナミの実況シリーズはN64版も楽しいし、完成度が高いですね。

2／現在のサッカーゲームという括りは漠然とし過ぎていると思いますが、あえていうなら、選手個々の動きです。現在のサッカーゲームでは、プレイヤーが操作している以外の選手はコンピューターが操作することになっていて、そのときの動きは決まった動きでしかありません。ですが実際のサッカーでは、ボールを持っていない選手であってもその局面によってさまざまな動きをします。常にその動きは一定ではないわけです。それが再現されていない不満。それと、いわゆる意外性のある動き。実際のサッカーを見ていて最高に興奮するのは、選手が意外性のあるプレイをしたときです。これが現在のサッカーゲームでは再現されていないので、不満といえば不満ですが、前者の不満は現在の技術では実現不可能、後者の不満はあらゆる意味での限界（技術、ハードのスペック、コントローラのボタンの数など）が存在するので、これも実現不可能です。ということで、普段ゲームをしているときに意識することはないですね。いつか実現することを願います。

3／●フィールドにいるすべての選手をプレイヤー一人一人が担当し、仮想スタジアムの中で実際のサッカーのように試合を行なわれるようなゲーム。●Q2への回答で触れたような不満が解消されているようなゲーム。●バーチャストライカーシリーズの完成度を高めていき、最高到達点まで達したゲーム。
4／0勝2敗1分で進まない

Power Play Soccer

プロサッカー選手がサッカーゲームをするとどうなるんだろう？

より現実のサッカーに近づいた近頃のサッカーゲーム。
プロサッカー選手はどんなことを思いながらこれらを楽しんでるのだろう？
セレッソ大阪の若手選手、堂森勝利選手と油原文著選手に
インタビューしてみた。

——昼の練習休みにも家へ返って一緒にゲームをなさるとか？よく2人でプレイするのですか？

堂森選手　僕が勝手に彼の家へ行ってやるんですよ。

——その時よくプレイするのはやはりサッカーゲームですか？

堂森選手　ええそうです。

油原選手　ええ。今は「実況Jリーグ'97」をしてますね。

——やはりサッカーゲームが一番面白いですか？

堂森選手　と言うより2人でやってて一番おもしろいゲームって感じですね。

——一人でプレイする時はサッカー以外どんなのがありますか？

油原選手　う～ん、持ってるソフト自体があんまり多くないですからねえ。

——ゲームをプレイしながら育ってきたんですか？

堂森選手　そうですね、ファミコンの出た時が子供の時だったんで。中学2年位ですか。

——その時からプロサッカー選手になろうと思っていたのですか？

堂森選手　ええ。その時分から熱を入れてプレイしていましたね。

——で、サッカーゲームが出た途端それにハマッタという訳ですか？

堂森選手　はい、もちろん。それ以来ですからサッカーゲームで遊んでいる年数はかなり長くなりますね。

——サッカーゲームは「ただ単なる遊び」という感じで接しているのでしょうか？

堂森選手　「単なる遊び」というより自分の見方でプレイしたいということでしょうね。絶対ゲームって「穴」があるじゃないですか。ここからこう行ったら絶対ゴールが決まるというような。そういうのはやめて、つないでいきながら、というか…。だから簡単にパスを通して勝敗を急ぐというより自分のテクニックを駆使しながら新しい攻略パターンを発見をしていくのが面白いですね。

——当時子供の時やってたのと比較して最近のサッカーゲームはどう思いますか？

堂森選手　う～ん。最近のヤツは動きがすごくリアルだし、分かり易いですよね。

——どういうところが分かり易いのですか？

堂森選手　ドリブルとかでも選手の特徴がハッキリしてて、昔のは全員が一緒だったですよね。今のは例えば誰それは足が早いからこういう風にゲームに使おうとか、色々あるじゃないですか？

——今のサッカーゲームでここを改良して欲しいというところはありますか？

油原選手　よりホンモノに近い。サイドバックの動きがオーバーラップできたら良いのでは・・・。

堂森選手　やっぱりドリブルで抜きたい。パスばっかりじゃ面白くないじゃないですか？もっとドリブルしながらフェイントとかで抜けれたら面白いんじゃないかな。

——それは実際のサッカーをプレイしている時でも思うことですか？つまり実際のサッカーをする様にサッカーゲームで遊ぶということですか？

堂森選手　実際やる様に・・・ですか？今やっているゲームがあるんですが、それで凄いスルーパスが出来るんですよ。こんなとこからパス出して通るんか！？　見たいなヤツが。絶対現実では出来ないことがゲームでは出来ますからね。そんな部分は凄く楽しみますね。ダイビングヘッドとか！ゲームでは胸トラップとかしてダイビングヘッドとかしますからね。恐ろしい～！

——プロサッカー選手がお勧めするビデオサッカーゲームの楽しみ方なんかありますか？

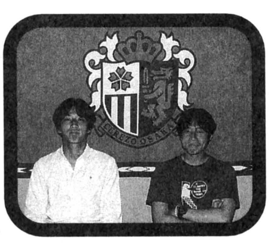
堂森選手　簡単にゴールしようとすれば直ぐ入るんで、サイドから攻めていってセンタリングでいろいろ遊ぶ！何でも一緒じゃ面白くないんで、フォーメーションにあったやり方とか。やっぱり例えば3人バックと4人バックは全然違いますよね。

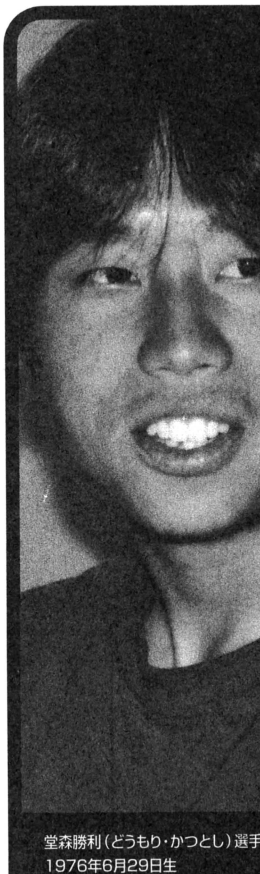
油原選手　あと選手交代とかフォーメーションとかもいろいろ楽しむべきですよ。

——選手を育てていくゲーム、例えば「プロサッカークラブをつくろう！2」等はどうでしょうか？選手を集めてきてチームを作るやつですが。

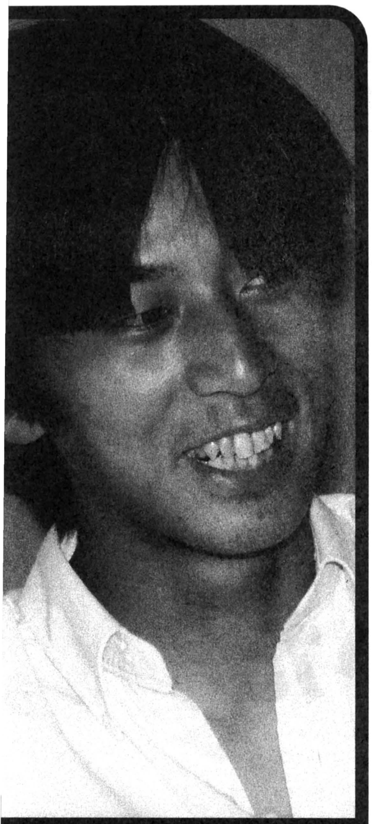
油原選手　セガサターンのやつですか。それは持ってないですよねえ。そういうのもやって見たいですよ。

堂森選手　自分の好きな選手を集めまわりますよ。自





堂森勝利（どうもり・かつとし）選手
1976年6月29日生
ポジション：ミッドフィールダー



油原文著（ゆはら・たけあき）選手
1978年1月13日生
ポジション：ゴールキーパー

分が居れば自分を取ってくるし。（笑！）

——自分のキャラクターを取り込んでプレーするなんてどうですか？

堂森選手　いいですね。ひたすら打ち込めそうですね。

——今後どういうサッカーゲームが出てきたらいいなと思いますか？

堂森選手　全部混ぜたらどうですか？自分で自分を作れて、好きなサッカーチームを作れてそれを全部動かせるとか。自分で自分を育てるやつ。

油原選手　そんな真剣に考えたことなかった！

——本業のサッカー選手だと我々と違う特別な考え方をもってサッカーゲームをするんではないかと思ったりもしますが？

堂森選手　しないよな～。（笑！）

油原選手　わざとややこしく崩す様に攻める位ですよね。

堂森選手　僕はぜんぜん（ホントの）サッカーをやってない友達ともやるんですけど、この時攻めに対する考え方が何か全然違うことに気付きますね。

——例えばどこがどう違うんでしょうか？

堂森選手　僕はパスでつないでいって、キープして、崩していって点取るわけです。「お前のは取れねーよ！」とか言われながら。で、相手のボールは直ぐ取れるんですよね。手の内が直ぐ分かるから。ここまできたら絶対そこに出してくる！とか。だから普段サッカーしてない人とはハッキリとした差が分かりますよね。

——それは面白い。グラウンドでもテレビゲーム上でも同じ様になるということですか？

堂森選手　はい。特に最近のゲームではそれがハッキリ出てきますね。現実により近づいているんで、僕のやりたいこともできるし。テレビゲームで出来るテクニック・技がより高度になって、それをマスターすればする程、サッカー選手（僕ら）とそうでない人の差は広がるばかりということです。まあ、ゲーム（だけ）が凄い上手い人っていうなら分かりませんけど。まあさっきも言った様にどこでパス出てくるとかも分かっちゃうんだから。

——一緒にゲームをしたらアドバイスをする立場になる訳ですよね？

堂森選手　そうですね。解説を加えてあげる時もあります。「何でそんなとこ通せんねん！」と解説を求められたり。そういう普通の人は、僕らと本物のサッカーして滅多にゴールなんか決められないこと分かってるんですね。だからゲームで決まれば凄い喜びますよね。「（お前相手に）やったった！（大阪弁で『負かしてやった』という意味）」という感じでね。僕なんかは決めても「（冷めた感じで）ああ決めた」位ですけど。

油原選手　そんなことないやん。めっちゃ喜ぶじゃないすか！（笑!!）

堂森選手　（わりと冷静に）普段入らないから（笑!!）

——普通の人にゲームで得点されてしまうとくやしいでしょ？

堂森選手　あいつら「これ」（ジョイスティックを動かす手振りをしながら）動かしてるだけすからね！体力いらないですからね！絶対ボールなんか蹴れないでしょ、やっぱり。（笑!!）

——二人でゲームしてる時はどう？つまりプロ同士がやる時だけど？

堂森選手　すごい燃えるやんな？

油原選手　そりゃそうですよ。

堂森選手　負けたらホンモノのゲームよりムッチャ燃える。この前なんか夜中に僕10連勝位したんですよ。もうコイツ（＝油原選手）机とか蹴りまくりですからね！（笑!!）そんで負けたらコーラ買ってくるとか言ってても、「買うか～！」って叫んだり。こんな感じですよ。とにかくコイツ負け出したら凄いんですよね。机をボレーキックしますからね。すごいっすよ。

油原選手　自分も負けたらラーメン買ってこようとか言ってても買いにいかないでしょ～。

堂森選手　コイツは勝つまでやるし、僕なんか負けたら潔いもんですよ。

——プロ同士としての勝ち負けは厳しそうですね!?

堂森選手　その辺がアマとの気の入れかたの違いですよ。僕は絶対負けるということが許せない。

——さっきと話が違うじゃないですか？

堂森選手　いや僕は負けてもいいんで。

油原選手　どっちや。

——どっちがよく勝つんですか、ホントのところは？

堂森選手　僕のがよく勝ちますね。

油原選手　最近はそんなことないですよ。昨日は勝ったし。まあ最初の頃は僕のが下手だったけれども・・・

——ゲーム事体に不馴れだったからですか？

堂森選手　というか実際のサッカーがヘタクソなんで、そこから差があります。

油原選手　（間発入れず）それは関係無いでしょ！

——ゲームしている時でもっと面白い話は何か？

油原選手　あと2人が一緒のチームでプレイする時も面白いですね。コンピュータ相手に。「ここでパスなんで出さんのや！」とかね。

堂森選手　うるさいんスよ、コイツ。僕はそんな酷いこと言いませんけどね。

——2人が同じチームでやる時にはそれぞれの考え方がハッキリ出たりしますか？

堂森選手　2人ともゲームの崩し方が理解できてるんで、ここ一番！って時はバッチリ決まりますね。2人の力がピッタリ一つに合った時は何回でもリプレイですよ、そら。

——他のチームメイトとサッカーゲームをすることは？

堂森選手　僕はよく木澤さんとかともしますが。やっぱり皆エキサイトしますね。選手の間で「負けてどうでもええ」という人はいないですね。いつも冷静なのは僕位です。（笑）

油原選手　それは置いとこうで、もうそろそろ・・・。

——テレビゲームで勝つという理由には、ゲーム事体を操作する慣れ、不馴れもあるでしょうし、さっき言った「考え方、ゲーム戦略の瞬間的な組み立て方」の2つが揃えば強い！ということなのでしょうか？

堂森選手　そうでしょう。結局2人で勝負していて明暗を分けるのはそこですね。それと、現実のサッカーは自分独りじゃないですか。つまり動くのは（動かせるのは）自分自身だけ、他の10人は好き勝手に動かせないし動いてくれない。理想であると思うことがゲームでは出来るんでね。やっぱり普段理想に思ってることがどれ位（ゲーム上で）出来るのかを比べて楽しんでいるかな？

油原選手　そうですね。今までに現実で無かった様なことをテレビゲームでやってるのかもね。

——現実では出来ない夢の様なサッカープレイを楽しむということですか？

油原選手　（深く考えつつ）オーバーヘッドなんかしないですよね～普通・・・。

——サッカー以外でするゲームってありますか？何が他に好きなものは？

堂森選手　今競馬ものに凝ってますね。「ウイニングポスト3」ですか。

油原選手　僕は車もの（ドライビングゲーム）が前から好きですね。特に好きなものは「グランツーリスモ」です。

——2人でするものでサッカー以外と言えば何か？例えば対戦格闘ゲームだとか？

堂森選手　プロレス。「闘魂列伝2」には一時期2人でチョットハマりましたね。あと少し「鉄拳3」なんかもやりましたけど。

——ゲームセンターに行くことは？

堂森選手　たまにありますね。よくプレイするやつはボードもんですね。こう乗って動かすやつ。

油原選手　家で出来る様なものはやらないですね。やるのはやっぱりハンドルがあったり・・・

堂森選手　釣り竿があったり・・・

——では最後にサッカーゲーム好きの「コインジャーナル」読者に何かメッセージはありますか？

堂森選手　ゲームばっかりすんなよ。眼が悪くなるぞ。あんまり退場すんなよ。（笑!!）退場したら厳しいぜ！すぐ退場になりますからね、最近のゲームは。

油原選手　後ろからのファールは厳しいですよね～。（渋い声で）ホンモノのサッカーを良く観て勉強して下さい。

堂森選手　（感心した声で）おおっ～!!

油原選手　ホンモノを見ないとダメです。

——どのチームを観て勉強すればいいのでしょうか!?

堂森・油原選手　ガンバ（笑!!）

——本日は本当に有難うございました。

THINK GAME JOURNALISM VOL.2

取材・構成・文／田村修二



ゲームジャーナリズムの可能性について考えるシリーズ第2弾。やはりここは「先端ジャーナル」と銘打っている『ワイアード』編集部にも行かなくてはならないだろうな…ってなわけで、ゲーム業界で話題を集めた『業界アンプラグド～ゲーム業界編』の担当編集者である田中政司さんにお話を聞いたのだ。

ワイアード編集部に聞いたジャーナリズム

先端ジャーナルを目指すワイアードの視線

＋まずは、ワイアードのコンセプトやらその目指している方向性などから伺えますか。

田中さん　いきなり核心ですね（笑）。まぁ、これは僕よりも編集長が話すべきことなんでしょうけど、大ざっぱに言ってしまえば、コンセプトは表紙にもあるように「先端ジャーナル」というところになるかと思います。少し個人的な意見にもなりますけど、現在、テクノロジーが入り込んでいない分野は見回してもないわけですよね。それで、それぞれの分野での話題性が高ければ高いほど、先鋭的なテクノロジーが投入されていることが多い。でも、恩恵をもたらしてくれるそのテクノロジーは、ともすれば諸刃の剣。我々の生活環境や倫理観といった領域までをも変革してしまいます。そこで、そうした変革の中での軋轢や問題点を掘り起こし提起していくのがワイアードの役割だと考えていますね。もちろんテクノロジーやそれによる社会の変革を諸手を上げて賞賛するわけでもありません。また、そうした先端の部分では、当たり前の話ですが、固定化された価値観も生まれていません。自ずと、業界独特のルールで運営されたり、一般の価値観とはかけ離れて物事が進んでいたりすることが多いように感じますね。だから、そうした部分にもっと光を当て、議論していく媒体でありたいと考えています。

＋なるほど、そういう意味での「先端ジャーナル」なわけですね。それでは、ジャーナリズムとはどういうものだと考えていますか。

田中さん　僕が個人的に考えるジャーナリズムというのは、極論すれば、知られていない問題を広く知らしめるという行為ということになるでしょうか。いや、素晴らしい発明や発見などは、問題ではありませんから、問題というよりも事象と言い換えた方がいいかな。実は弊誌の「業界アンプラグド」というコーナーの発端がここです。どの業界にも共通して、業界外部にはあまり漏れ出てこない既成事実のようなものがたくさんありますよね。例えば、第一回目の証券業界編では、山一証券が危ないという話は業界内部では誰もが知っていることだったのに、一般の人々はそうじゃない。「どうせ大蔵省が助け船を出すだろう」という甘い予測が、そうした話をうまく覆い隠していたのかもしれません。しかし、業界内部の人間は、金融ビッグバンの衝撃の大きさに脅威を感じているわけですし、そうした緊張感は話を聞いているだけで伝わってきます。それで、そうした話をあえて書き記事形式にして、こちらの解釈を加えるよりも、素材をナマのまま提示する方がそうした緊張感や業界のあり方を読者にダイレクトに伝えることができるのではないかと。もちろん覆面という手法がある意味ではブラックジャーナリズム的な色合いを付加する可能性はあります。でも、それが書き記事でもニュースソースの秘匿は行なわれるわけですし、覆面という形式がブラックジャーナリズムに直結するとは考えていません。記事は編集部の責任原稿ですし、ここはニュースソースの秘匿という立場をとって書いていると解釈していただけるとありがたいですね。

＋ところで、ワイアード編集部では原稿チェックをメーカーから受けたりするんでしょうか。

田中さん　原稿のチェックは基本的にはお受けしておりません。もしチェックさせないのなら取材もお断りというところに関しては、被取材者の文言の部分のみを先方に渡すようにしています。特にどの会社がというものはありませんが、ゲーム業界は原稿チェックを要求してくる傾向は強いと思いますね。その点、家電業界は長年メディアとの付き合いが長いせいか、チェックを要求してくることは少ないように感じます。コンピューターのメーカーでも家電ベースのところの要求はそんなに強くないと感じましたね。ただメディア側の言い分と同じくらい、メーカー側にも言い分はあると思います。特に、最近の雑誌は機器のスペックなどの情報量が多く、メディア側のチェックが行き届いていなかったり、技術に精通した著者が少ないため、明らかに事実と違う記事を掲載して被取材者に迷惑をかけるケースが多いという背景もあります。こうした部分では、メディア側にもかなりの責任があると思いますね。

特集『誰にもいえないゲーム業界』その背景にあるもの

＋そういったなかで、昨年11月号の特集『誰にもいえないゲーム業界』も組まれるわけですけど、その企画意

THINK GAME JOURNALISM

図はどこにあったわけですか。

田中さん　あの特集はゲーム業界が少しずつそのエネルギーを失ってきているのではないかという疑念から企画されたものです。実際取材を進めるにつれ、その感は強く感じられましたね。PSの粗製濫造が、アタリ・ショックに重なって見えたわけです。しかしその一方で、自分たちの信念とビジネスをうまくかみ合わせながらゲーム作りをする任天堂には感心させられました。特にニンテンドー・オブ・アメリカでは、荒川社長の下、みなが真摯に取り組む姿勢に心打たれましたね。

――そういう意味では、まだアタリ・ショックは起きていないと考えているわけですね。

田中さん　まだ起こってはいないけれど、崖っぷちにきているとは思います。ただ、救いは任天堂のようにゲームを純粋な玩具として育てていこうという、リーダーがいるということ。やはりPSにしろSSにしろ、年齢的にいうと10代後半～30代前半、つまりゲームにハマった最初の世代を対象に機械とソフトを売りつけただけで、本当の意味で市場を拡大したとはいえないような気がします。もちろん、大きな意味では市場を活性化させ、ゲームをしなかった人たちの一部を開拓しましたが、ゲームの新しい文化を創造していこうだとか、新しい世代への啓蒙を積極的に行なおうという思想性が希薄だったように思いますね。その点で、子供たちのためにゲームを作るという任天堂の姿勢は、そうしたゲーム＝ビジネスという大きな流れの中では新鮮で夢のあるものだと思うし、それがひいてはゲーム業界を回転・洗練させていくうえで必要なことだと思います。子供たちの中では相変わらず任天堂人気は高いし、もう10年も前に発売されたゲーム・ボーイが未だに売れ続けていることを考えれば、先行きはそう暗くもないのではないでしょうか。ただ、大人のためのゲームは終わっちゃったような気はしますが…。

――そして、あの『ファミ通』からの抗議の"内容証明"を掲載した今年1月号の『業界アンプラグド～ゲーム業界リターンズ』（※）へとつながるわけですけども…。

田中さん　そうですね。でも、座談会は特に『ファミ通』をターゲットに行なわれたわけでなく、純粋にゲーム業界にある問題点をすくい上げていこうという意図で企画したものです。ただアンケート結果にもあったように、ゲームに携わるかなりの方が『ファミ通』によくない感情を持っておられたようなので、存在している社会事象として掲載しました。また、言い放しに終わらないためのひとつの仕掛けとして「～リターンズ」では、司会に飯野賢治氏、オブザーバーに赤尾晃一氏を迎えました。実名を出すことによるデメリットをものともせずに、思っていることをしっかりと語っていただいた両氏の覚悟には感服してします。

――その掲載の後日談として、なにかありますか。

田中さん　ゲーム・ビジネスに携わっている人は、結構興味本位に話題にしていましたね。あの「ファミ通さんとの一件どうなったんですか」という感じで…。もちろん「言いたかったことを言ってくれてありがとう」みたいな声もありましたけど、一方では「そんなことは誰でも知っているよ」という冷ややかな意見もありました。でも、誰でも知っているというのは、業界内での話で、それを一歩出てしまえば誰も知らなかったりするんですよね。そういう意味ではあの企画の意義は十分にあったと思っています。

中古ソフト禁止の前に新しいシステムを作るべき

――また、ちょっとハナシは飛びますが、中古ソフト問題について、なにか意見はありますか。

田中さん　ゲーム業界が中古ソフトの販売に神経質になるのはよくわかりますが、安いモノを求めるコンシューマの流れはもう止められないでしょうね。これはレンタルレコードが出たときと大変似ている状況だと思います。レコード会社はレンタル潰しに躍起になったけれど、結局駆逐することはできなかった。そして、レコード会社もレンタルによってある程度の利潤を得られるシステムを作り上げ、今ではレンタルに依存する割合が非常に高くなっている。ゲーム業界も、そうしたシステムを作り上げることをまずやらなければならないのではないのでしょうか。多分著作権者からは文句が出るかもしれませんが、ゲームというのはある種特異な存在。今ではレコードは試聴できるし、雑誌や本は中身を見て、購入を決めることができますよね。でも、基本的にゲームは購入前に試すことができない。しかも、値段的にはかなり高額な商品です。例えば、レンタル制度など、購入する前にどんなゲームか、購入に値するか、などを判断できるシステムを導入すべきだと考えますね。そうすれば、ゲームの質を雑誌だけに頼るシステムも変革を迫られます。しかも、クソゲーの数もかなり減るでしょうしね。そうした新しいシステムを作る努力をせずに、一方的に中古ソフト禁止という姿勢は歓迎すべきものではないでしょう。

ゲームジャーナリズム誕生にはまだ時間がかかる

――では、最後に、ゲームジャーナリズムは存在すると思われますか。

田中さん　そもそもジャーナリズムという言葉の定義自体が非常に曖昧なものなので、それを無視してゲームジャーナリズムうんぬんを議論しても無意味になってしまうような気がしますね。最初にお話ししたように、ジャーナルなんて言葉はそもそも刊行物を表す言葉ですから、ジャーナリズムなんてものに「正義」だとか「報道性」みたいなものを付加する方に無理があると思います。すべての刊行物はジャーナリズムなんですしね。でも、ゲーム誌に公正な報道姿勢があるのかということでしたら、答えるのは一筋縄ではいかないと思います。一所懸命そういう姿勢を守っている人間は、個人としてはいるでしょうが、商業誌である以上、そういう姿勢を固持し続けるのは非常に難しいでしょう。なにぶん、ゲーム業界というのはまだ誕生して間もない業界ですので、そういう芽が出てくるのにはまだ時間がかかると思います。真剣にジャーナリズム、つまり公正な報道姿勢うんぬんかんぬんの正統的なジャーナリズムを考え、ジャーナリストとしての経験や勉強を積んだ人が、さらにゲーム業界の組織やゲームそのものの構造、さらにはプログラミング手法やゲームビジネスの経済学などを熟知するにはかなりの年月が必要だと思います。そして、メーカー側にもそれなりの対応やメディアと付き合っていくノウハウの蓄積も必要ですし。その前にゲーム業界そのものがポシャってしまわなければの話ですが、まだまだ時間が必要だということでしょうね。まぁ、どちらがどうという問題ではないと思います。どっちもどっちという感じではないでしょうか。

取材後記

想像がつくだろうけど、今回の記事企画は、ワイアードVSファミ通という担当編集者の思いつきから始まっている。そこで、電子メールで取材意向をお知らせ（もちろん正式依頼は広報を通すのだな）。その段階で、ファミ通では取材を受けられないという返事をいただいた。その結果からワイアードの田中さんも「一方的な記事になる取材には応えられない」と返信。というわけで、それぞれの編集関係者にもコメントをもらったわけだけど、やはりそこらへんのゲーム専門誌では実現できないことをやってのけたワイアードの考えていることを聞かねばなるまい…。そこで、無理を言って、田中さんにご登場いただくことになった。もちろん"ゲームジャーナリズム"という視点での取材依頼である。というわけで、そういった背景も知ったうえで、この記事を読んでもらえればいいなと思う。また、ファミ通への直接取材を行なっていないワイアード編集部の姿勢を非難する声があることもつけ加えておきたい。といって、ワイアード編集部の意図はそれとは別のところにあったわけである。その点については、このインタビューで分かってもらえたのではないかと思う。

（※）『業界アンプラグド～ゲーム業界リターンズ』
　昨年11月号の特集『誰にもいえないゲーム業界』で行なわれた覆面座談会において、『F誌』のゲームレビューなどの信憑性をはじめ、ゲーム業界でまかり通る慣習が問われたんだけど、これにファミ通が抗議。その内容証明を公開するカタチで行われた覆面座談会第2弾がこれ。しかし、インタビューにもあるように、この記事自体はファミ通を攻撃しているものではない。とはいえ、ゲーム専門誌のリーダー的役割を担うファミ通の責任が重いこともまた事実だ。一番困った問題は、ファミ通の情報をまんま信用してしまう流通関係者なんだろうけど、それだけに浜村編集長の意志が編集部全体に行き渡っていることを願うのだな。

いよいよ違法中古ソフト撲滅キャンペーンが終わる!? その後の「中古ソフト問題」はどうなったのか。

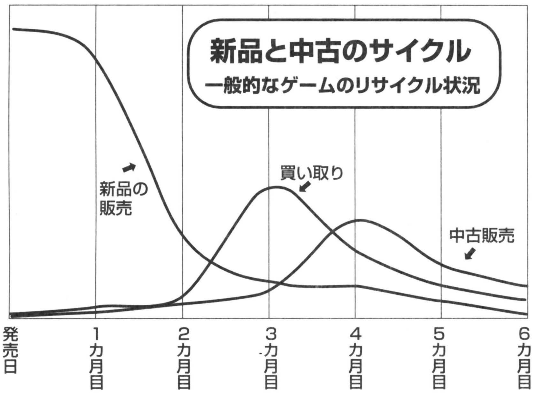
文・田村修二

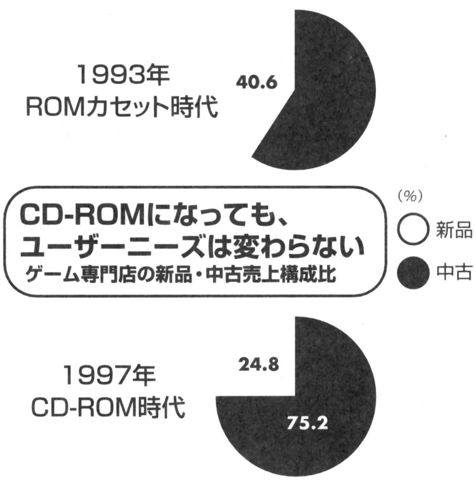
一般のマスコミでも大きく扱われた、CESAによる「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」。今年1月から半年間行われるということで、大変な話題を集めたのは記憶に新しいところである。ところが、最近は全くと言って話題にもならなくなってしまった。まるでキャンペーンそのものが有名無実化したような印象さえ受ける。と考えるべきのようだ…。

CESAへの反論会見における中古ソフト問題のポイント

ハッキリ言ってしまうと、もうすっかり忘れ去られた感のある「中古ソフト問題」。発表されたときはあれほどインパクトがあった「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」もどこ吹く風。そういえば、キャンペーンのロゴマークも実はほとんどお目にかかったことがない。それに、キャンペーン実施期間は半年間という発表だったから、ふと思えばこの6月で終わりではないか。果たして、あの「中古ソフト問題」は一体どうなったのか。というわけで、その後の最新情報も含めて、改めてその問題点を考えてみたいと思う。

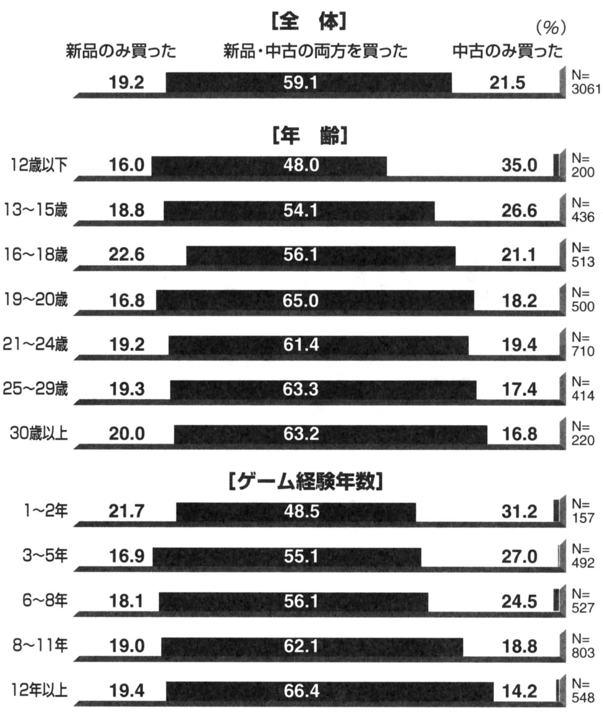
まずは「東京ゲームショウ'98春」の直前に行われた、ARTS(テレビゲームソフトウェア流通協会)による「CESAへの反論」記者会見である。この会見の主旨は、CESAの「中古ソフトは、新品ソフト販売の阻害をしている。その機会損失は年間で3千億円以上」という見解に対して、アンケート結果やPOSデータによって、反論するというものだ。というわけで、主なアンケート結果は以下の通り…。そして、そのどれもがユーザーの立場になって考えれば容易に予想できる結果が出ている。とはいえ、「ユーザーは新品と中古を使い分けている」というデータで提示された、新品と中古の両方を利用しているユーザー数の多さは予想以上。低年齢層ほど、中古ソフトを利用する率が高く、経験年数が多いほど、うまく新品と中古を使い分けていることがこれからも分かる。また、ここでは紹介できなかったが、POSデータをもとに、中古ソフトの売買を利用した場合とそうでない場合を比較した事例はどれだけ中古ソフトがユーザーに恩恵をもたらしているかを具体的に示しているように思う。例えば、中古は新品の購入原資であることを説明するために提示された男性(24歳)のPOSデータは興味深い。彼は、約半年間に31タイトルを購入(中古ソフト購入は1本のみ)。中古としてその幾つかを売るわけだが、売った場合の出費と売らなかった場合の出費差額が約3万円。単純に年間で6万円の差があるとすれば、特別減税額もビックリの金額だ。また、彼はほとんどすべてを新品で購入しているわけで、この点からもCESAの主張する「中古ソフトがあるから、新品が売れない」という意見が一方的なものであることを証明している。中古を売った収入があればこそ、新品をより多く購入しているのだから。しかし、平均的PSユーザーは10タイトル程度しか所有していないわけで、実際に中古ソフトの恩恵を受けているのは、どちらかというとヘビーユーザーだけだと考えるほうが自然だろう。というわけで、その後のARTSの動きについても聞いたみたが、特に大きな動きはないとのこと。誰もが注目するCESAとの直接交渉についても、文書による申し込みをしているが、あいかわらずCESAは交渉の席につかないようだ。例によって「ゲームの頒布権を認めれば、交渉の席についていい」というのが、CESAの主張だろう。





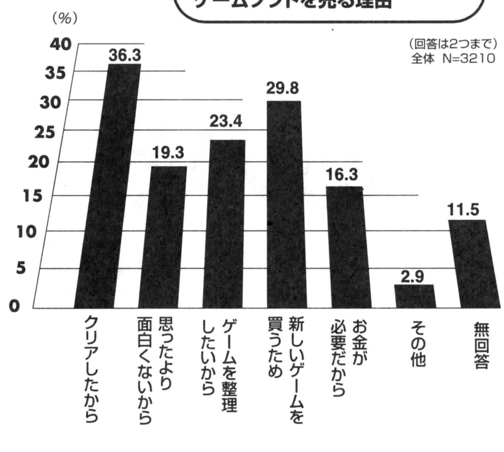
ARTSによるアンケート調査

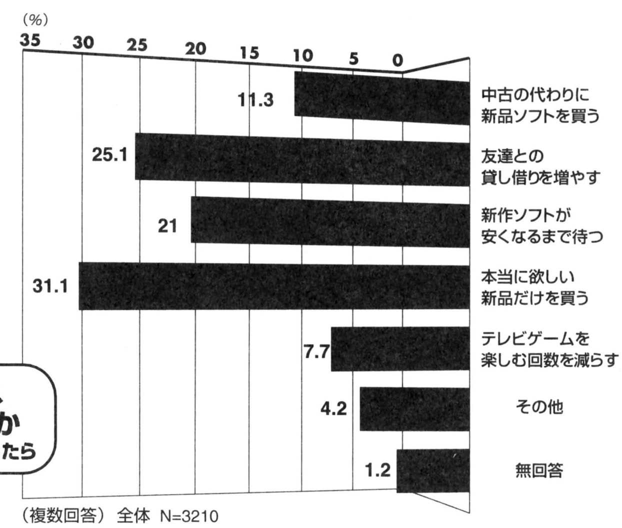
（昨年9月実施、サンプル数は58店舗、3,210人）



ユーザーは新品と中古を使い分けている
購入したゲームソフトのバージョン

ユーザーが店舗にゲームソフトを売る理由
ゲームソフトを売る理由





（複数回答）全体 N=3210

中古がなくなれば、新品を買い控えるか
中古ソフト売買がなくなったら

頒布権論争における中古ソフト問題のポイント

というわけで、頒布権（はんぷけん）についても改めて考えてみたい。基本的に頒布権というのは、映画のフィルムに限り認められたもので、著作者が流通をコントロールできる権利のことである。そして、映画的表現を含むゲームには、当然頒布権があり、中古ソフトは認められない（流通のコントロール）というのが、CESAの主張だ。そして、こういった知的所有権についての勉強会として「東京ゲームショウ'98春」では、知的所有権シンポジウム「デジタルコンテンツの流通と著作権制度の動向」も開催された。著作権についての知識を幅広く浸透させるために、様々な問題定義も行われたわけだな。ところが、このシンポジウムの論調はCESAの主張するものとは全く異なったものになったのである。例えば、頒布権についての国際的な動向も紹介されたわけだけど、WIPO（世界知的所有権機関）の条約では、頒布権の適用範囲を拡大、まぁ、すべての著作物に頒布権があることを認めるとなっている。これ自体はCESAにとっても追い風なわけだけど、条約はこれだけじゃない。頒布権が生じるのは最初の取引段階のみ。それ以降の取引では頒布権が消滅するという条項も定められているのだ。つまり一度買ったものは、中古として売ってもなんら問題ないというわけである。そして、この国際的な動向に合わせて、日本の著作権法が改定されるのもまた時間の問題だという。つまり、CESAの主張する頒布権がもし法令化されたとしても、それと同時に頒布権が及ぶのは最初の取引だけで、それ以降の取引では頒布権がなくなる消尽（しょうじん）条項が同時に定められるのは世界的な知的所有権の流れからして確実。つまり、中古ソフトが法律的に明文化され認められる日がやってくるのは間違いないわけである。といって、現段階では、頒布権を盾に訴訟を起こしたとしても、やはりCESAには不利。ゲームにも、映画フィルムと同じように頒布権があるという判決はそう簡単に出ないだろう。例えば、パズルゲームなど映画的表現を含まないゲームも多く存在するからである。というわけで、CESAの主張は完全に孤立しつつあるのが現状。とはいえ、中古ソフトの利益も著作権者に還元されるべきだ。そこで一部では、レンタルレコードのように"貸与権"なる新しい権利を定めるべき。ゲームのレンタル制度を作るべきといった建設的な意見も多く出てきている。ところが、CESAはそういった動きを見せていない。あくまでも、ゲームには頒布権があり、中古は違法であると断固として主張している。もちろんこれはCESA全会員の意見ではなく、ごく一部のメーカーなわけだけどね。しかし、そういったCESAがついに動き出すという。それも各地のゲームショップに対して、早ければ6月に訴訟を起こすというのである。頒布権論争では勝ち目がないだろうから、多分損害賠償などの訴訟だと予想されているのだが、果たしてどういった理論武装をするのか。また、SCEは独自に頒布権についての訴訟を起こすと言われていて、しばらく沈黙していた「中古ソフト問題」は久々に大きく進展するかもしれない…。

CHECKGAME

あの熱い世界を演出する異色のレースゲーム

爆走　デコトラ伝説～男一匹夢街道～

ヒューマン株式会社

どれだけの人が吹き出したことか。

やられた。これが第一印象である。あの画面写真からくるインパクトには、どんな言葉も太刀打ちできない。十分にそう言いきれるシステムのゲームだ。

インパクトはご覧の通り。「デコトラ」というジャンル、その世界観の再現。そしてそこから生まれる、ギャク的オーラ。タイトル名と画面写真だけでも十分、エンターテインメントとしてのカタルシスを呼び起こしてくれている。

そう、あの「トラック野郎」の世界をゲームにしてしまったという面白さ。「あらら、この手があったか」という悔しさ。そしてそれを徹底的に作り込み、おいしいところをみんな持っていってしまったという羨望。ネタで、これだけ人の心を動かしてしまっているのだ。加えて、富士山をバックにした「ヒューマン株式会社作品」という社名タイトル画面。BGMは演歌。それだけの情報だけでも、「やってみたい」オーラは十分に発せられている。とにかく、あの世界観が好きな人、この状態からとてつもないユーモアセンスを感じる人にとっては、情報から発せられるオーラが、十分にプレイ前のライブとなっているのである。

しかし、これは単なる話題先行型のものではない。プレイするとさらに、そのカタルシスは倍増するのである。

男の華道にストレスはなかった。

例えば、バイクのレーサーはハングオンをする。F1やツーリングカーのレーサーもカーブ時には手を体を、力強く動かす。そして、それらのシミュレーションゲーム。あなたがコーナーに差し掛かったとすれば、やはり体をカーブに合わせて動かすだろう。これがいわゆる臨場感なのだ。では、トラック。イメージ的には運ちゃんが、どしっとハンドルを持って鼻歌混じりに、あのでかい車体を転がしている、という感じだろうか。実際、トラックに乗ったことのある人に言わせると、運転していると気が大きくなるそうだ。それがどういうものなのかはわからないが、ゲームをやってみると、やはり体はどっしり。動かない。気が大きくなるという気持ちもわかってくる。また、デュアルショック対応で、手にはハンドルの振動が。いつのまにか心の中で、鉢巻きが巻かれているのである。とにかく、あのリアルなトラックサウンド、大きな車体、演歌（北岡ひろしやあの北島音楽事務所の新人歌手など、歌は全てこのゲームのためのもの）、簡単操作（上級者向けのシビアな操作への切替も可能）……、これらの要素が鼻歌気分を作ってくれているのである。

さて、その簡単操作についてだが、コントロールはアクセル、ブレーキ、そして左右のウインカーボタン。普通のレースゲームのようなシフトダウン操作やカーブの操作は一切ない。大きな気分で道路を走り、車線変更をしたくなれば、ウインカーを出して車線を変更する。つまり、非常に簡単。体を曲げる要素はまるでないのだ。

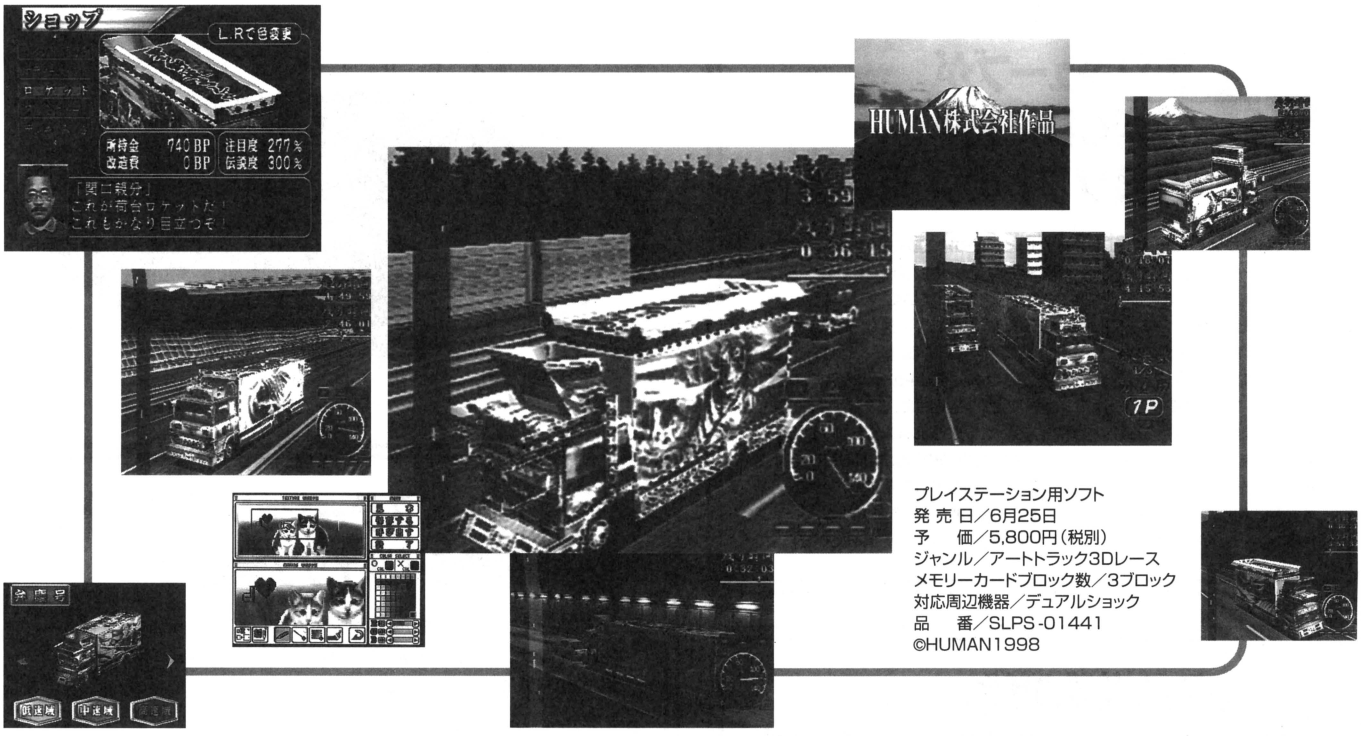
しかし、時折、前には乗り出す。「どけぇ。こら。バカヤロー」。じゃまな車は“てやんでえべらぼうめぇ”調言葉でどかしてしまうのだ。そう、この「コンボイホーン」「マイク攻撃」といったシステム、情報だけではギャグだが、やってみると何とも言えない快感になるのである。

どこかで見たようなデジャブー的な景色（走行中、360度の視点変更が可能）の中を、デカいツラして、大きく走る。プレイヤーのほとんどは、やはり気が大きくなるはずだ。そんな気持ちまでくすぐってくれるゲームは久しぶりではないだろうか（気持ちまでくすぐる／夜中のトイレのドアを開けられなくしてくれたバイオハザードの生活影響も、気持ちをくすぐると筆者は考える）。ちなみに筆者はゲーム中、無性にドライブインのきつねうどんが食べたくなった。

「あいつには負けられんのじゃい」。

ゲームのモードは4つ。メインモードとなるのは日本一のトラック野郎を目指して、面クリア式のレースを行なう「全国制覇」。様々なモノ（鮮魚類から野菜、果物、変わったものでは氷の彫刻、ワクチン等）を運びながら、全国各地のライバルと闘い、そしてお金を貯めて、自分のトラックをカッコよくしていくのである。

これは結構燃える。ライバルにも勝たなくてはいけないし、荷物も無事時間通りに運ばなくてはいけない。ライバルとの闘いが派手すぎて、車体をぶつけたりすると、荷物が破損して収入が減るというジレンマとも闘いながら、勝たなくてはいけないのだ（このゲームには、よりレースを盛り上げるためスリップストリーム／前を走る車の後ろにつくと、アクセルをそう踏まなくても自然に引っ張られるという現象が取り入れられている）。とにかく操作が簡単なため、とにかく勝つということには専念できる（タバコを吸いながらできるレースゲ



プレイステーション用ソフト
発売日／6月25日
予　価／5,800円（税別）
ジャンル／アートトラック3Dレース
メモリーカードブロック数／3ブロック
対応周辺機器／デュアルショック
品　番／SLPS-01441
©HUMAN1998

ームが今まであっただろうか）。

そして勝っていくと伝説度がアップ。全国に名を轟かせるトラック野郎になっていくのである。ちなみに伝説度が低いと、有名なライバルは勝負を挑んでも相手にはしてくれない。そう、この部分にタイトルの「伝説」が利いているのだ。

アートトラックの巨匠がトラックデザインを監修。

そしてゲームのもう一つの目玉と言えるのがデコレーションである。ゲーム中のショップに用意されたパーツは200種類以上。ここでアートトラックペイント界の巨匠、関口操氏が適切なアドバイスをしてくれるのだ。ふだん、トラックに乗らない私達にとって、これはかなり新鮮。今までロボットのパーツを組み換えるゲームや、良く知っている車のパーツを組み換えるゲームがあったが、逆にこのゲームの場合、時々目にしているものだからこそ、何だかハマってしまうような気がする。たとえば、あの演歌のステージのような派手な電飾なんかもここで取り揃えることができ、光ると「あぁ、これがそうなんだ」って感じでどこかうれしい。夜のレースも楽しみになるだろう。あと、いつも高速で気になるあの工藤静香なんかのペイント。あれもこのゲームではできてしまう。

このゲームに搭載されたペイントモードはかなり本格的で、作業はいわゆるドット打ちになるが、グラフィックの完成度はかなり高め。もしかすると、これにどっぷりハマってしまう人が大勢出るかも知れない。ゲームという小箱の中に自分だけのトラックを走らせて、ニヤニヤ。そういうホビー的な要素も十分に持っているのだ。

パーツと同じように、今までにもペイントツールのあるゲームはいくつかあったが、やはり「わかりやすいマニアックな世界」だけに、これを趣味にする人が後を立たないという、予言めいたものが頭をよぎってしまう。

実際、専門誌などで、ペイントコンテストも行なわれる予定で、これが盛り上がれば、目標の100万本という数字は簡単にクリアされるだろう。

最初にも述べたが、やはりやられた。『電車でGO!』同様、この時点で「わかりやすいマニアックな世界」の層の人たちをがっちり掴んでしまっているのだから。

多少マニアックであるが、わかりやすく、入りやすくて、趣味にする価値がある。そんな「わかりやすいマニアックな世界」。次は誰が、この先に見つけた人が勝ちの世界を見つけるのだろうか。

話は逸れたが、このデコレーションを派手にすることによって、注目度というパラメーターがアップしていく。

友達のトラックとも対戦できてしまう。

その他のモードも紹介していくと、まず「頂上決戦」。これは極限の速さを求める男達のタイムアタックモード。ここでは「全国制覇」で倒したライバルのトラックを使用することができる。

次に「男の華道」。これは、「全国制覇」に登場する「最強・最速の男」や「伝説のトラッカー」たちの物語などが楽しめるストーリーモード。いわゆるトラック野郎の映画に出てきそうな恋物語や喧嘩などのストーリーが展開されるのである。あの世界が好きな人、映画の記憶が少しでもある人には、かなり楽しめるゲームだ。

最後に「頭脳対決」。これは自分のトラックに性格・思考・作戦などのロジックを与え、コンピュータートラックや友達の作ったトラックと闘わせることができるモード。たとえば、序盤はこういう走りで、最後はこういう走りとプログラミングしたら、トラックはそのままの走りをする（レース中のハンドル操作はなしで、見守るだけ）。このモードにも「追い込み型」など、かなり細かい性格設定が設けられており、通常モード同様、かなりハマる要素を持っている。

しかし、やっぱり、このゲームにはやられた。こんなプログラム対戦まであるなんて。すごく意表をつかれたような気がする。会社で学校で、友達との会話になる要素が、しっかりと組み込まれているではないか。

きっと一般人だけでなく、本職の人たちもハマるだろう。もちろん、デコトラのマニアの人たちも……。

タイトル、世界観でぐいっと引っ張られて、レースの操作感、ペイントモード、ストーリーモードで、ストレートパンチを浴びているのに、ここまで欲張りをするなんて。やっぱり、悔しい。わかりやすいゲームだけに、いろんな人がハマるというのを想像すると、うれしい反面、どこかうらやましいのだ。とにかく、発売日は6月25日。きっとこの夏、あちこちの人が口にするタイトルになるだろう。

（文・谷　知之）

Condense News コンデンスニュース

デジキューブが音楽CDに続き、映像ソフトの発売を決定

デジキューブは、'98年6月26日よりVHSビデオの常設販売を、提携コンビニエンスストア約17,000店舗で開始する。同社は、ゲームソフトの常設販売の実績とノウハウを活かし、音楽CDとともに映像ソフトを発売していく。その第1弾として、ブエナ・ビスタ・ホームエンターテイメントから、「ジブリがいっぱいCOLLECTION『もののけ姫』」を、4,500円で発売する。ゲームソフトや音楽CDと同様に、スカイパーフェクTV!で放送されている「デジキューブチャンネル」で、'98年5月14日より映像プロモーションを開始するとともに、ビデオソフトの告知と予約を開始する。また、現段階では今後発表されるタイトルは未定となっているが、厳選した魅力あるラインナップを検討中。映像ソフトの価格は3,000円～4,500円での販売を予定している。CD販売に着手して間も無いこのタイミングで、ビデオ販売に進出するという同社のバイタリティーには驚かされる。コンビニエンスストアでの映像ソフト販売が、今後どのような展開を見せるのか注目していきたい。

「プレイステーション ザ ベスト」の新ラインナップ発表

ソニー・コンピュータエンタテインメントは、プレイステーション ザ ベストの新ラインナップを発表した。いずれも'98年5月28日に発売される予定で、価格は2,800円。発売されるタイトルは、以下の6作品。

●プレイステーション ザ ベスト

「マクロスデジタルミッション VF-X」
バンダイビジュアル／3Dシューティング

「RUNABOUT（ランナバウト）」
やのまんゲームズ／アクションレース

「ルパン三世 カリオストロの城 -再会-」
アスミック／アドベンチャー

「はじめの一歩」
講談社／育成シミュレーション

「ARMORED CORE（アーマード・コア）」
フロム・ソフトウェア／戦闘メカシミュレータ

●プレイステーション ザ ベスト フォー ファミリー

「クラッシュ・バンディクー」
ソニー・コンピュータエンタテインメント／3Dアクション

ファン待望の新作、N64版「F-ZERO X」発売日決定

任天堂は、NINTENDO64版レースゲーム「F-ZERO X（エフゼロ エックス）」の発売日を、'98年7月14日と発表した。同タイトルは、スーパーファミコン版として'90年に発売され、ユーザーから非常に高い評価を受けた「F-ZERO」の流れを汲む作品。プレイヤーは、総勢30台以上に及ぶ個性的なマシンを駆って、約20種類以上のコースでレースを繰り広げる。マシンの中には、前作で登場したものを継承したデザインのマシンも存在する。また、ループ、スクリュー、ハーフパイプ、ジャンプ台など、コースにはさまざまな仕掛けが設定されており、スピード感あふれる超立体的なレース展開を堪能できる。さらに、視点切り替え機能や、前作でもお馴染みの加速ボタンも採用。様々な駆け引きが楽しめる。そのほか、タイムアタックモードや、2～4人による対戦モードも搭載しており、1人でも多人数でも、前作以上に熱いレースを楽しむことができるタイトルになりそうだ。

「F-ZERO X（エフゼロ エックス）」
メーカー:任天堂
ジャンル:レース
発 売 日:1998年7月14日
価　　格:5,800円
対応機種:NINTENDO64
備　　考:振動パック対応

システムソフト、プレイステーション市場に参入

システムソフトは、'99年初旬を目処にプレイステーション市場へ参入することを明らかにした。参入第1弾となるタイトルは、戦略シミュレーション「DAISENRYAKU（仮）」。内容は、同社の人気戦略シミュレーションシリーズ「大戦略」をベースとして開発した作品となる。これまで「大戦略」シリーズや「マスター・オブ・モンスターズ」シリーズなど、数々の名作PCソフトを世に輩出してきた同社だけに、プレイステーションオリジナルのタイトルにも期待したいところだ。

松下電器産業、ネットワークゲーム「なんバト」開始

松下電器産業は、同社の運営するインターネット総合サービス「Panasonic Hi-HO」上にて、ネットワークゲームサービス「なんバト（なんでもバトラー）」を、'98年5月16日より開始した。「なんバト」は、デスクトップ上で「ポリペッツ」と呼ばれるキャラクターを育て、そのキャラクターをネットワークに繋げ数種類の競技を競い合うというもの。競技結果はランキングとして表示され、自分の「ポリペッツ」がどれくらいの順位なのかを一目で見ることもできる。ユーザーは、「なんバト」ホームページから「ポリペッツ」をダウンロードし、育成していく。「ポリペッツ」の餌となるものは、パソコンにあるファイル。ユーザーはファイルを「ポリペッツ」に与え育てていく。餌となるファイルは、ユーザーにとって必要なものでも、要らないものでもかまわない。基本的にはごみ箱の代わりに「ポリペッツ」が食べてくれるという感覚である。人によってそれぞれ違うファイルを与えることで、容姿や能力などが異なる「ポリペッツ」が育っていく。ユーザーは、「なんバト」のホームページに接続し、他の「ポリペッツ」で競争したり、チャットや掲示板などで様々な「ポリペッツ」ブリーダーと会話することもできる。現在は「かけっこ」「風船ふくらまし」「つなひき」という3つの競技が用意されており、自分の「ポリペッツ」が一生懸命頑張る姿は見ているだけでも楽しい。また、日本コロムビアより'98年6月20日にデビューする女性シンガー「SAWORI（サヲリ）」とタイアップしたプロモーションも展開される。彼女のデビューアルバム「SUCRE（シュクレ）」に、「なんバト」の紹介データや「Panasonic Hi-HO」のサインアッププログラムを収録するだけでなく、「なんバト」のプロモーションにも「SAWORI」が登場し、様々な展開を行っていくとのこと。育成するだけではなく他のペットと競い合ったりできるなど、ネットワークならではの楽しさを味わえるサービスといえる。

●「なんバト」ホームページ　http://nanbato.hi-ho.ne.jp/

TOPICS 任天堂、'98年3月期決算報告を発表

任天堂は、'98年3月期決算を以下の通り発表した。'98年3月期の任天堂決算は、日本において全体的に個人消費が低迷したことから、後退色が懸念されたものの、増収増益となった。売上高は、単独で25.0%増の4,318億600万円、連結で27.8%増の5,346億4,600万円、経常利益は単独で24.2%増の1,254億5,000万円、連結で44.1%増の1,575億8,100万円となっている。同社によると、日本国内では消費税率アップなどの影響を、アジアでは通貨危機の影響を受けたものの、欧米ではおおむね景気が拡大基調であったため、業績が好調に推移したとのこと。売上高4,318億600万円のうち、輸出売上高が3,118億2,800万円を占め、輸出の比率は72.2%にのぼっている。これは、欧米において「ゴールデンアイ 007」や「ディディーコングレーシング」などがミリオンセラーとなるなど、大ヒットしたことが貢献している。また、「スーパーマリオ64」などのタイトルが、商品寿命の短いタイトルが多いゲームソフト市場において、ロングヒットとなったことも要因の1つである。同社が発売している各ハードウェアの'98年3月期における販売実績及び、累計の販売実績は以下の通り。

●国内

NINTENDO64	ハード	ソフト
'98年3月期	111万台	804万本
累計	315万台	1,379万本
スーパーファミコン	**ハード**	**ソフト**
'98年3月期	19万台	77万本
累計	1,706万台	19,378万本
ゲームボーイ	**ハード**	**ソフト**
'98年3月期	422万台	1,480万本
累計	1,923万台	9,854万本

●海外

NINTENDO64	ハード	ソフト
'98年3月期	891万台	3,804万本
累計	1,299万台	4,891万本
スーパーニンテンドウ	**ハード**	**ソフト**
'98年3月期	166万台	1,236万本
累計	3,039万台	17,856万本
ゲームボーイ	**ハード**	**ソフト**
'98年3月期	680万台	1,980万本
累計	4,654万台	17,137万本

※「スーパーニンテンドウ」は、海外版のスーパーファミコン

[総評]国内では、NINTENDO64本体が販売実績111万台とやや苦戦したものの、ゲームボーイがソフト、ハードともに好調。これは、「ゲームボーイポケット」の急速な普及に加え、「ポケットモンスター」シリーズが日本国内において爆発的な売れ行きを見せたことによるところが大きい。発売後2年が経過しているにも関わらず、'97年度には販売累計本数が880万本を突破するなど、驚異的なロングセラーとなった。海外では、'97年度から販売を本格化させたNINTENDO64が、ハード、ソフトとも日本国内を遥かに上回る水準で好調に推移した。そのほか、歩数計型携帯ゲーム「ポケットピカチュウ」や「ポケットカメラ」なども評判となり、売上高増加に繋がった事実も見逃せない。

TOPICS SCE、「PlayStation AWARD'98」を開催

ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)は、昨年度発売されたプレイステーションタイトルの中で、特に出荷枚数の多かった作品を表彰するパーティー「PlayStation AWARD'98」を、5月15日都内の新高輪プリンスホテルにて開催した。同パーティーは、多くの出荷・売り上げ枚数を記録したタイトルの表彰とともに、各業界関係者や報道関係者へSCEから感謝の意を込めて開催されたもの。会場は、多くの関係者や報道陣が詰め掛け、盛大なパーティとなった。なお、「PlayStation AWARD'98」で表彰された作品は以下の通り。

●DOUBLE PLATINUM PRIZE(出荷200万枚を超えたタイトル)
- 「グランツーリスモ」/SCE
- 「バイオハザード 2」/カプコン

●PLATINUM PRIZE(出荷100万枚を超えたタイトル)
- 「パラッパラッパー」/SCE
- 「ファイナルファンタジータクティクス」/スクウェア
- 「サガ フロンティア」/スクウェア
- 「ダービースタリオン」/アスキー
- 「みんなのGOLF」/SCE
- 「チョコボの不思議なダンジョン」/スクウェア
- 「鉄拳3」/ナムコ
- 「パラサイト・イヴ」/スクウェア

●GOLD PRIZE(出荷50万枚を超えたタイトル)
- 「エースコンバット2」/ナムコ
- 「モンスターファーム」/テクモ
- 「実況パワフルプロ野球'97 開幕版」/コナミ
- 「フロントミッション セカンド」/スクウェア
- 「バイオ ハザード ディレクターズカット」/カプコン
- 「電車でGO!」/タイトー
- 「クラッシュ・バンディクー2〜コルテックスの逆襲〜」/SCE
- 「テイルズ オブ デスティニー」/ナムコ
- 「桃太郎電鉄7」/ハドソン
- 「ゼノギアス」/スクウェア

●GOLD PRIZE 特別賞(PS the Best版で出荷50万枚を超えたタイトル)
- 「アークザラッドII」/SCE

TOPICS スクウェアと米エレクトロニック・アーツが合弁会社を設立

'98年4月27日 17時、スクウェアと米エレクトロニック・アーツは、日米に合弁会社を設立することに合意、記者発表を行なった。今回発表された合意は、両社の全世界における事業機会の拡大を目的としたもの。日本に設立される合弁会社は「エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社」。事業内容は、米エレクトロニック・アーツ並びに、同社傘下ブランドのエンターテイメントソフトウェアの日本向けローカライズ、販売業務。また、ソフトウェアの開発業務も行っていく。米国に設立される合弁会社は「Square Electronic Arts L.L.C.」。こちらは、スクウェアブランドのエンターテイメントソフトウェアの北米における販売を行なう。この日米のエンターテイメントソフトウェアにおけるリーディングカンパニーの合弁により、今後の業界内部にさまざまな波紋を呼びそうだ。

SOFTWARE スクウェア、「ファイナルファンタジーVIII」を今冬に発売

スクウェアは、プレイステーション用RPG「ファイナルファンタジーVIII」を、今冬('99年3月まで)に発売すると発表した。'97年1月31日に発売された「ファイナルファンタジーVII」は、同社関連会社であるデジキューブによる"コンビニエンスストア流通"を定着させるに止まらず、国内360万本以上という驚異の売上げを記録。「CESA大賞'97」を受賞したことは記憶に新しい。「VII」は、迫力あるフルポリゴンの戦闘シーンや、3Dプリレンダリングされた CGに、リアルタイム3Dポリゴンキャラクターを合成するなど、そのゲーム性だけでなく、技術面での評価も高い。今回「VIII」のゲーム内容に関しては報じられなかったが、美麗なCGや壮大なストーリー、サウンドには、より一層のクオリティが期待できる。同シリーズと並ぶ人気を誇る、エニックスの「ドラゴンクエスト」シリーズ最新作「VII」の発売延期が報じられた後だけに、今後の各社の動向に注目したい。

「ファイナル ファンタジーVIII」
- メーカー:スクウェア
- ジャンル:RPG
- 発売日:今冬
- 価格:未定
- 対応機種:プレイステーション

Condense News
つめこみ コンデンスニュース かっとらんだ

TOPICS フェレットがモチーフの「東京ゲームショウ」マスコット、ネーミング募集

社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)は、「東京ゲームショウ'98 春」のメインビジュアルとして、大賞に輝いた佐藤佳さんの作品である、フェレットをモチーフにしたキャラクターの名前を公募する。同キャラクターは、「東京ゲームショウ'98 春」のポスターや公式ガイドブックの表紙、さらには着ぐるみとなって会場を闊歩するなど、様々な場面で活躍。これまで「東京ゲームショウ'97 春」はタレントの奥山佳恵さんが、「'97 秋」はアニメーション作家の大友克洋さんがメインビジュアルを描くなど、ポスターが注目も集めることも多かった。そんな中、「'98 春」では一般からメインビジュアルを公募し、佐藤さんの作品が大賞となったのは記憶にも新しいところである。もちろん「'98 秋」でも、ポスターをはじめとして、いろいろな場面に登場する予定だ。

名前の応募は、CESAのホームページで受け付けており、締め切りは'98年6月1日 午前0時。全応募者の中から抽選で、今夏発売予定の最新ゲームソフト5タイトルと、'98年10月10日から一般公開日がスタートする「東京ゲームショウ'98 秋」のペア入場券をセットにして、10名にプレゼントする。当選者は、CESAホームページおよび、新聞、雑誌などで発表される。

●CESAホームページ　http://www.cesa.or.jp/

TOPICS 任天堂のNINTENDO64向け人気タイトルのベスト5を発表

任天堂は、同社が制作、発売したNINTENDO64版向けタイトルの、海外・国内人気ソフトベスト5を発表した。いずれも、'98年3月31日現在の累計出荷本数で、ライセンシー各社のタイトルは含まない。

●国内		●海外	
1位「マリオカート64」	179万本	1位「スーパーマリオ64」	575万本
2位「スーパーマリオ64」	156万本	2位「マリオカート64」	451万本
3位「ヨッシーストーリー」	95万本	3位「ゴールデンアイ 007」	317万本
4位「ディディーコングレーシング」	92万本	4位「ディディーコングレーシング」	311万本
5位「スターフォックス64」	64万本	5位「スターフォックス64」	310万本

[総評]日本国内では、'96年末に発売された「マリオカート64」がトップ。大人から子供まで楽しむことができるシンプルなゲーム内容と、最大4人で同時に対戦プレイできる魅力が大きな要因といえる。一方、海外では、「スーパーマリオ64」が独走。国内の3倍以上の出荷本数を達成しており、「マリオ」人気はとどまるところを知らないといった感が強い。また、日本国内では5位内に入らなかった「ゴールデンアイ007」が327万本を出荷し、3位にランクイン。出荷実績を見ると、日本国内と海外で差が多少あるように見受けられる。今後も「F-ZERO X」や「ゼルダの伝説 時のオカリナ」など、豪華なラインナップが控えており、同社のタイトルからは目が離せない。

TOPICS ナムコ、新・格闘ゲームが登場間近!?

ナムコは、業務用3Dポリゴン格闘ゲーム「SOUL CALIBUR」のリリースを夏に予定。今回、そのビデオゲーム画面が、'98年5月15日に開催された「PlayStation AWARD'98」において上映された。同タイトルは、人気対戦格闘「ソウルエッジ」の流れを汲む作品。会場で上映されたVTR中には「ソウルエッジ」から引き続き登場する"ヴォルド"などの個性派キャラクターも登場。また、新キャラクターには、ムチのようにしなる剣のような、一風変わった武器を使用する女性キャラクターも見られた。人数は、10数名が予定されている。なお、操作系やシステムなどは「ソウルエッジ」とは異なるということ。演出面の特徴としては、「ソウルエッジ」同様キャラクターの装備している武器が、美しい光の軌跡を描いている点が挙げられる。基板は「鉄拳3」や「エアガイツ」同様、SYSTEM12基板を採用しており、グラフィックのクオリティは非常に高く、動きもスムーズな60フレーム/秒を採用。同社は過去に一般から"技のアイデア募集"を行っており、寄せられたアイデアから優秀なものを実際ゲームに採用しているとのこと。今回、「PlayStation AWARD'98」でこの映像が上映されたが、そのことについてナムコからは正式なコメントは発表されていない。ただ、プレイステーションへ移植される可能性がゼロというわけではなさそうだ。

SOFTWARE N64版対戦&図鑑ゲーム「ポケモンスタジアム」発売日決定

NINTENDO64版対戦&図鑑ゲーム「ポケモンスタジアム」の発売日が、'98年8月1日に決定した。「ポケモンスタジアム」は、ゲームボーイ版「ポケットモンスター」の対戦部分を、NINTENDO64で楽しめるようにしたタイトル。ゲームボーイのデータを、NINTENDO64で利用することができる周辺機器「64GBパック」を使用し、コロシアム(闘技場)で対戦が行われる。対戦モードは、'97年に開かれた第1回ポケモンリーグのトーナメントルールに基づき、1人で対戦するトーナメント戦や2人対戦、4人タッグ対戦など、さまざまな対戦が可能。1人対戦では、'97年のポケモンリーグでの上位入賞者が使ったポケモンも登場する。また、NINTENDO64版「ポケモンスタジアム」、ゲームボーイ版「ポケットモンスター」をセットした「64GBパック」を使用することで、TV画面でゲームボーイ版「ポケットモンスター」をプレイすることもできる。そのほか、64DD発売後は、64DDとリンクさせた「ポケモンスタジアム」も検討中とのこと。「ポケットモンスター」を軸にさまざまな遊び方が検討、開発されており、ユーザーの熱い視線を集めている。

「ポケモンスタジアム」
メーカー:任天堂
ジャンル:対戦&図鑑
発 売 日:1998年8月1日
価　　格:6,800円
対応機種:NINTENDO64

新作SOFTインフォメーション




「フォーメーション」シリーズがPSで登場

フォーメーションサッカー'98
~がんばれニッポン in France~

1991年発売の第1作以来、根強い人気を得ているサッカーゲームの新作。最新のデータに基づいて設定された32国+αが登場。通好みのフォーメーションが設定されており、よりモダンな戦術のサッカーが楽しめる。

PS/スポーツ
ヒューマン/4,800円(税別)
6月4日発売

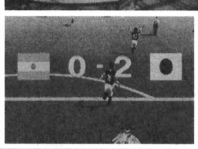
宇宙戦争勃発！
迫力のドッグファイトは秀逸



COLONY WARS

プレイヤーは、連合軍のパイロットとなり、与えられたミッションをクリアしていく。ミッションは全部で70種類。その達成度により、シナリオが変化するマルチシナリオ方式を採用し、ゲーム性に奥行きを持たせている。

PS/3Dシューティング
アートディンク/6,800円(税別)
5月28日発売

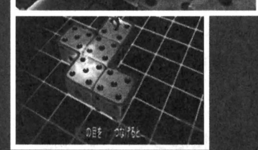



98年最大のスポーツイベントをリアルに再現

ワールドカップ'98フランス
~Road to Win~

日本代表候補選手が実名で登場するだけでなく、それぞれの個性をシミュレート。「ワールドカップ98」モードや97年のアジア地区最終予選をシミュレートした「Road to France」モードなど、熱い仕掛けがいっぱい。

SS/スポーツ/セガ・エンタープライゼス
5,800円(税別)/6月11日発売

パズル中毒者、昇天確実！の「えびせん」ゲーム

XI[sai]

サイコロを転がし、サイの目を揃えて消していくパズルゲーム。シンプルな中にも新鮮さがあり、思わずハマってしまうこと確実。コンピュータを含む5人対戦も可能なので、パーティーゲームとしても十分に使える。

PS/パズル
SCEI/5,800円
6月18日発売

つ~やんの ゲームを愛するミトコンドリアたちへ 第2回

「攻略本」ってナンのためにあるんだ？

初めて**「ファミコン」**と出会った 中1の夏、なんかスゴく興奮した。で、ハマった。**「ドンキーコング」**や**「ゼビウス」**みたいな大ヒット作だけでなく、**「なんでやねん!」**なレトロゲームも、ぜ~んぶ面白かった。そう感じた。あれからもう十数年。メディアの成長とともに**「ゲーム」**(というかゲームを取り巻く環境)は変わった。今では新作ソフトとほぼ同時に発売される**「○○攻略本」**もその1つである。前出の2作や**「グーニーズ」**なんかにも攻略記事(本)らしきものは確かにあった。でもその存在は、あくまでプレイ終了後の**「お楽しみ的切り口」**であり、絶妙のタイミングで目にすることができるよう細かい気配りがなされていた。その「攻略法」を試したときの些細な緊張感や喜びは、これまで以上にのめり込ませるに十分だったし、**「自力で見つけてやる!」**とも思わせた。当時のゲームはまだまだ発展途上であり、そこから**「隠れキャラ」**や**「隠しアイテム」**といわれる大きな財産(だと思う)を生み出した。そもそも攻略本というのは、ここからの**「派生」**である。以降、数々の実験を経て現在に至るわけなのだが…。なにも攻略本が悪いと言ってるわけではない。ただ、RPGやアドベンチャー、シミュレーションというジャンルに限って言えば、少なくとも発売の**「タイミング」**には気を配ってほしい。ゲームの根本は**「楽しむ」**ことで、攻略本がないとクリアできないというのは本末転倒。ゲームバランスがおかしいとしか思えない。ゲームとの**「抱き合わせ商法」**的イメージを感じても否めない。攻略本は、行き詰まったときの**「手引き書」**であり**「裏ワザ集」**である。攻略本を読んだだけでゲームをクリアしたような**「錯覚」**を起こす。そんな事態だけは避けたい。今後の**「明るい」**ゲーム業界のために…。

たにともの ぷよぷよゲーマー ver.2.0



遊びながら落としたい。

体脂肪率を測りました。がっくり。今まで避けてきた事実と直面。本当にぷよぷよ。ってなわけで、かなり真剣になんばのティップネスに通っています。筋トレマシンにエアロバイク。脂肪を燃やすためにがんばってますけど、バイクに20分以上またがっているのはやはりつらい。しんどいというよりも退屈なのです。本とか読みながらやっている人もいますが、汗かきなのでそれはムリ。「あ~あ、このバイクにゲームが付いていたら楽しくやせられるのに」なんて思いながらシャカシャカシャカ。

でも、実際にこういうところにゲーム的要素を取り入れたら、会員数も増えるんじゃないですか。ダウンヒルバイカーズみたいな体感もののゲームでもいいし、カーナビみたいに目的地を決めて、その映像を見ながら走るというものでもいいし、あと、パラッパラッパーみたいなものもOK。予算的に無理なら、ポケットピカチュウや歩くんですのようなものでもいいです。とりあえず、気分的にラクをしながら、体を動かしたいんです。でも、そんな心のゼイ肉が、本当のゼイ肉になっていたりするんですけど。

編集後記

いよいよワールドカップです。実際に始まってみると、どれだけ国内が盛り上がるんでしょうか。日本代表には、できれば1試合でも多く戦ってほしいです。予選を突破すればの話しですが。

Monthly Present File
業務用「デイトナUSA2」Tシャツを5人に。

提供/セガ・エンタープライゼス

'94年に発売された業務用体感ドライブゲーム「デイトナUSA」の続編がついに登場。「デイトナUSA」は現在、全世界で3万台以上の設置台数(史上最多!)を誇るドライブゲームの代名詞的存在。その続編だけに、ゲーム性、グラフィック、サウンド、どれをとっても大充実。とってもアメリカ~ンな仕上がりなのだ。さらに今回は、難易度の違う3種類の車を選択可能。誰でも楽しめる親切設定がうれしい。'98年6月の登場を待て! 今回は特製Tシャツをプレゼント。

応募方法

巻末のアンケートハガキに「コンシューマ情報Tシャツプレゼント希望」と明記の上、郵送してください。
7月15日必着です。

VOL.4
Consumer Leader
コンシューマ・リーダー

田村 修二・文

なんか最近思うんだけど、ゲームに対するイメージを変えようとする戦略があまりにも多くないだろうか。例えば、ゲームを遊ぶことで、プレイヤーは様々なことを学ぶ。つまり人生勉強にもなるというのである。確かに、ゲームのジャンルによっては、強烈な疑似体験を与えてくれるモノがあるのは間違いない。なかには“教材”と呼べるタイトルもあるだろう。こうなると、ゲームは教育にも役に立つと思いたいところ…。でも、実際にはそうではないようだ。社会心理学系の文献に幾つか目を通すと、ほとんどのもので、より長時間ゲームを遊ぶ子供ほど様々な弊害があることが報告されているわけだな。例えば、遊びのルールを守れずトラブルが多い。友達に好き嫌いがあり、嫌いな子とは遊ばない…。ゲームプレイにどっぷりハマっている自分から考えれば、信じたくないような結果が次々と並べられているんである。そして、その分析として、次のようなことも書かれている。ゲームに夢中になって、極端な感情移入をすることが対人関係の学習機会を減らし、他者と接する環境の形成や対人関係のためのノウハウの発達を阻害するというわけである。逆に他者と接することが苦手なために、ゲームにハマるというのもあるらしいけど、ゲームをする子供の社会適応能力の欠如などは様々な調査で報告されている。ホントに信じたくないような報告結果である。だからといって、学術的な調査結果を無視し、事実をねじ曲げるようなイメージ戦略はいただけないと思うのだ。まずあくまでも、これらの調査結果は小学生を対象にしたものであり、オトナの感覚とは違う。感受性も段違いに違う彼らの受ける影響を、オトナが実感として考えることはまず出来ないわけだな。それに単純に比較することは出来ないけど、タバコや飲酒の影響が成人と未成年では大きく違うことは周知の事実。ゲームをこれらと同一線上で考えるのは抵抗があるけど、そういう風に考えるべきもんだと思う。昨年の「ポケモン騒動」を考えてみても、その答えは明らかだ。もしイメージ戦略を重視して、どーしようもないオトナばかりを誕生させたとき、その責任をどう取るつもりなんだろうな、ホント。というわけで、ワイドショーなどで、突拍子のないゲーム批判をするコメンテーターの発言もあながち間違いではないというわけだ。まぁ、ゲームをしたこともない人物に勝手な批判はして欲しくないけどね。

また、ゲームの悪影響という点で誤解を解かないといけない事例として、残酷表現がある。昨年の神戸連続殺傷事件においても、残酷表現が子供に与える影響が大きくクローズアップ。ホラー映画が悪モノ扱いされ、ゲーム業界でも話題になったというのは、記憶に新しいところ…。でも、残酷な表現が、残酷な人間を生み出すというのは多少誤解があるのだな。確かに、残酷表現に慣れていれば、残酷な行為にも抵抗がなくなることがあるだろう。まぁ、ここらへんは断定的に認知心理学なる分野で証明されているんだけどね。とはいえ、暴力や残酷表現を多用したゲームや映画を見たからといって、そう単純に攻撃的な性格が生まれるわけじゃない。ある説では、繰り返し暴力表現を見ることで、それを記憶に蓄積。そこに一種のアルゴリズム（思考パターン）が出来るというんだな。それで、暴力表現などを見る度にそのアルゴリズムが活性化され、攻撃的性格になりやすいとか…。つまり、もともと性格的に攻撃的な人ほど、残酷表現の影響を受けるというわけ。言い換えると、残酷表現の影響を受けるのは、もともと残酷な性格の持っている人物だけ。もっと厳密に言えば、残酷表現を見ることで、もともと存在している攻撃性が増すわけである。もちろんこの問題は、オトナと子供を別にして考えるべきだ。

というわけで、ゲームの悪影響について少しだけ振り返ってみたけど、もちろん問題とされているのはこれだけではない。ただゲームを健全なエンタテインメントとして育成したいなら、安易なイメージ戦略に逃げず、様々な問題を明らかにしたうえで、戦略を練るべきではないかなと…。

もっと追求したいゲームの悪影響

ゲームに対するイメージは決していいものではない。
かといって、それに対してイメージ戦略で対抗するのはどうかと思うのだな。
映画が生まれた頃も、決していい評価は受けていなかった。
しかし、映画を愛する作り手やジャーナリズムによって論理的に擁護され、成長した。
ゲームもそこから始めるべきだと思うんだけど…。

WORLD JOURNAL

EVENT CALENDAR

JUNE

10～11
GAMING FOR AFRICA
GALLAGHER ESTATES
Johannesburg, SOUTH AFRICA
Contact: Gaming for Africa
TEL:+27-11-704-3147
FAX:+27-11-704-1616

18～20
AIFAD EXPO DIVERSIONES '98
GUADALAJARA
Jalisco, MEXICO
Contact: AIFAD
TEL:+52-614-3015
FAX:+52-615-1483

30～July 2
TiLE'98
PALAIS DE CONGRÉS
Strasbourg, FRANCE
Contact: Andrich International
TEL:+44-1985-846181
FAX:+44-1985-846163

JULY

23～25
SALEX '98
MART CENTER
San Paulo, BRAZIL
Contact: Games News
TEL:+55-11-261-3271
FAX:+55-11-212-6126

27～30
CHINA AMUSEMENT EXPO'98
BEIJING EXHIBITION CENTER
Beijing, CHINA
Contact: Business and Industrial
Trade Fairs Ltd.,
TEL:+852-2865-2633
FAX:+852-2866-1770

AUGUST

14～17
TAMA GTI EXPO'98
TAIPEI WORLD TRADE CENTER
Taipei, TAIWAN
Contact: Haw Tian Co., Ltd.
TEL :+886-2-2760-7407
FAX:+886-2-2762-3873

18～22
LWA
(LEISURE WEEK IN ASIA)
MALAYSIA INTERNATIONAL
EXHIBITION AND SHOWROOM
(MINES)
MALAYSIA
Contact: ExpoAge International Sdn Bhd,
TEL:+60-3-635-5535
FAX:+60-3-635-3231

26～28
ASIAN AMUSEMENT AND
INTERNATIONAL THEME
PARKS EXPO
SINGAPORE INT'L CONVENTION
& EXHIBITION CENTRE
Suntec City, SINGAPORE
Contact: AIC Exhibitions
TEL:+65-222-8550
FAX:+65-224-6328

SEPTEMBER

8～10
SALTEX '98
ROYAL WINDSOR RACECOURSE
ENGLAND
Contact: INDEPENDENT
EXHIBITIONS
TEL:+44-1932-564455
FAX:+44-1932-560009

13～15
PUB & BAR '98
OLYMPIA
ENGLAND
Contact: QUANTUM EXHIBITIONS
TEL:+44-181-565-4200
FAX:+44-181-565-4480

17～19
AMOA EXPO '98
OPRYLAND HOTEL
Nashvile, U.S.A.
Contact: AMOA
TEL:+1-312-245-1021
FAX:+1-312-245-1085

17～20
AMUSEMENT MACHINE
SHOW
TOKYO BIG SIGHT
Tokyo, JAPAN
Contact: JAMMA
TEL:+81-3-3438-2363
FAX:+81-3-5472-7115

23～25
WORLD GAMING
CONGRESS AND EXPO
LAS VEGAS CONVENTION
CENTRE
Las Vegas, U.S.A.
Contact: Gaming & Wagering
Business
TEL:+1-212-594-4120
FAX:+1-212-714-05

OCTOBER

6～8
INTERNATIONAL LEISURE
INDUSTRY WEEK (LIW'98)
NEC
Birmingham, ENGLAND
Contact:INDEPENDENT
EXHIBITIONS
TEL:+44-1932-564455
FAX:+44-1932-560009

6～11
WWA SYMPOSIUM & TRADE
SHOW '98
ORANGE COUNTY CONVENTION
CENTER
Orlando, U.S.A.
Contact:WORLD WATER PARK
ASSOCIATION (WWA)
TEL:+1-913-599-0300
FAX:+1-913-599-0520



will also be operated directly by Taito. Each "Taito Station" facility will have event space where a variety of attractions such as a haunted house and exhibitions are held to draw customers to the facility. On April 25th, the first "Taito Station" facility opened in Shinjuku, Tokyo. The second facility is scheduled to open in Asakusa in July. Taito will continue to open new facilities around Japan including Sapporo, Sendai, Osaka and Fukuoka. In Yokohama City, Taito plans to open a facility in March 1999 in cooperation with an American restaurant.

The first "Taito Station" occupies the first through fifth floors of an existing tenant building. A total of 800 million yen was invested to covert the floors into an amusement center. The total floor space measures 1,677 square meters. Some 200 game machines are installed on the first to fourth floors. The fifth floor has event space featuring a prison-theme "haunted house." To attract female customers, a crepe shop will open on May 1st. Taito expects 1,200,000 visitors per year and hopes to achieve annual sales of 1,200 million yen.

In addition, Taito is eyeing train stations as new locations for amusement facilities. The company expects that train station locations will draw a large number of customers, and has already made agreements with JR Kyushu for the opening of facilities at four stations. Taito plans to negotiate with other JR group companies and major private train companies. In addition to the establishment of facilities at conventional roadside locations and inside commercial complexes, Taito is also developing a game machine rental business.

Taito has been re-examining its facility operations, and has closed locations that were not making profits. Through this profit boosting effort, Taito reduced the number of direct-management facilities that reached 580 locations at the peak period to a current 350. Since Taito has completed the shutdown of unprofitable facilities and successfully built a network of profitable facilities, it is focusing efforts on the establishment of new AM facilities.

Sega Introduces Original "Joypolis" Goods

Sega Enterprises has begun full-scale marketing of original products. Sega's previous products were limited to game character goods. Starting April 24th, however, Sega sells food and apparel products (see photo) with its original brand name. These products are available at Sega's "Tokyo Joypolis" theme park located in Odaiba, Minato-ku, Tokyo. Sega hopes to increase per-customer income by selling original products and stabilize the profitability of its businesses, since the amusement industry is suffering from decreasing customers and lower income due to the lasting sluggish business environment in Japan.

Sega uses "JP Gear" as the brand name for products. Products feature the "Tokyo Joypolis" logo mark, illustrations and game characters. The present product line includes 120 items, such as T-shirts (2,000 yen and up), hats (1,800 yen), mugs (700 yen), CD cases (1,200 yen) and cookies (750 yen). These products are currently available only at the Tokyo Joypolis.

Sega plans to expand the product line to 1,500 items and sell them at other direct-management amusement theme parks in Yokohama, Shinjuku, Kyoto and other locations. The company aims to increase the current annual sales of retailing business from the current 50 million yen to several thousand million yen in the near future.

Amusement Facility with Movies as the Theme Namco Opens Kohoku Tokyo SC in Yokohama

Namco opens "Namco Wonder Park Kohoku Packman Studio" — a new type of amusement (AM) facility — in the shopping center of the Kohoku Tokyo Department Store in Yokohama City, which is scheduled to opening on April 25th. The entire decor is designed with "movies" as the main motif to clearly express the main theme of this AM facility. In addition to attractions and game machines that require admission or play fees, the facility features "studios" (free admission) where visitors can pretend to be the leading characters in movies. The facility uses a floor space of approximately 1,650 square meters. Namco selected "Packman" as the pretend operator of the movie studios. The facility consists of two zones. The entertainment zone has three attractions and four studios. The amusement zone is installed with approximately 150 game machines including large simulation game machines. The attractions are based on the park-round style: visitors can walk around and enjoy shooting games and a stamp rally. The studios feature special-effect sets and cranes, and visitors can participate as the leading characters in "movies" being produced in the studios.

The settings and decorations are all designed with the main theme of "movies." Namco invested 1,000 million yen in this facility. The company estimates 2 million visitors per year and set the annual target income at 800 million yen. Since main customers to the department store are women between their mid-20s and mid-30s, Namco designed the facility to appeal to women of that age group and families.

Namco is also examining ideas to attract customers in cooperation with the adjacent Tokyo Recreation movie theater complex. ◆

JUNE.1998

Japan Trade Journal

Konami Strengthens Amusement Facility Business Aims for Annual Business of 10,000 Million Yen

Planning to Open More than 20 Locations in Three Years

Konami plans to strengthen the amusement (AM) facility business. The company announced a plan to open more than 20 AM facilities in the next three years to boost total annual sales from AM facility operations to 10,000 million yen. The Konami brand name is well known in the home video game software business. By opening more facilities, the company aims to establish the same brand image in the AM facility business. Konami is now collecting information of various localities through its game software sales network and seeking candidate locations that offer good business potential. With an increased number of AM facilities, Konami will be able to obtain more accurate customer reactions, and the company intends to feed back the information to the arcade game development stage. Konami has accumulated sufficient know-how in opening and operating AM facilities and is ready to enter competition with Sega Enterprises and Namco which had a head start in the AM facility business.



CIRCO PORTO in Mobara,Chiba

Konami currently operates a total of 12 facilities in Japan: seven direct-management facilities and five joint-management facilities. At the end of April, the company's eighth direct-management facility, "CIRCO PORTO Wakayama," opens. According to Konami's plan, new facilities will be medium size. Konami will not open large-scale facilities that require large investment.

Since the company plans to operate each facility for more than ten years as a general rule, it will pay careful attention to facility development. To ensure successful business at each location, Konami is obtaining information of candidate locations from its 13 sales representatives in Japan.

Since Konami is concerned about profitability, the company is focusing on commercial complexes for AM facility locations. Konami is also eager to increase joint-management AM facilities if conditions are met. All new facilities will carry the name, "CIRCO PORTO," to make the facilities easily identifiable. In line with this name standardization, Konami will soon change the names of two urban "Bigalo" facilities.

Konami will hold various events regularly at the facilities such as game contents to promote the facilities and to study customers' reactions and opinions. To reflect obtained data in the development of arcade games, the company is strengthening the relationship between the AM Facility Business Division and the AM Equipment Business Division.

The AM Equipment Business Division recorded annual sales of 1,950 million yen in the fiscal term ending in March. The consolidated sales for the same term reached 9,240 million yen.

Taito Opens Amusement Facilities at 100 Locations in the Current Fiscal year Focusing on Large-Scale Urban AM Facilities and Inside-Station Facilities

Taito plans to open a number of new amusement (AM) facilities. According to the plan, Taito will open direct-management AM facilities and game machine rental shops at 100 locations in Japan. Taito's plan also includes the opening of ten large AM facilities of a new type — amusement centers with restaurants and retailers — in central areas of major cities. Taito is also actively considering the development of facilities in unconventional locations such as inside train stations. Since many AM facilities are suffering from sluggish business, Taito concentrates its efforts on creating facilities that can draw large numbers of customers.

"Taito Station" AM facilities, the company's large-scale AM facilities, will be established in central city areas. These facilities will contain restaurants and retailers in accordance with the market needs of each location. These food and retailing businesses



Taito Station Shinjuku, Tokyo

Time Crisis 2

Namco



This is a second version of the company's gun shooting game series. The previous version was introduced in 1996 and constantly brought high income to locations over a long time.

The new version has two screens and shows the same scene from different viewpoints in the two-player mode. Players can implement a variety of tactics in the game, such as an attack from both sides, feinting movements, and protecting and supporting each other.

In the same way as in the previous game, players can reload their guns by pressing the pedals to hide behind walls and items for protection.



Off-beat Racer

SNK

This off-road driving game is based on a race known as the off-road "Cannon Ball."

The car race takes place in three locations: Hong Kong, Brazil and Italy. Similar to the "Round Trip RV" car race game, this game uses an excursion course. Therefore, players have to dodge oncoming competitors -- a thrilling feature that is not offered by other car race games. There are four difficulty levels, and players can select from two car models in each level (eight cars in total).

The company also sells a modification kit to convert the "Round Trip RV" machine to this game version.

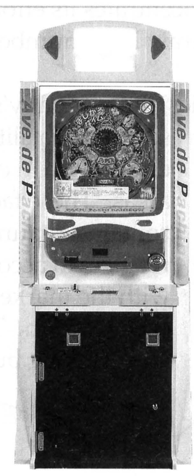
Shovelmaster Buchimake Gonzo

Sigma



This new pusher-type token game machine is based on a construction site motif. It has a single-wheel carrier and a power shovel that dumps tokens onto the field.

A token charged to a station is carried to an upper level by a conveyor belt and sent onto a panel. When a token passes a start checker located at the lower section of the panel, a roulette disc starts rotating and stops at one of various bonus features. Bonus features include a power shovel which dynamically dumps 100 to 150 tokens onto the field.



Pachi Pachi Rainbow

Sammy

The compact cabinet of this pachinko token game effectively uses limited spaces in game centers.

Measuring only 380 mm in depth and 550 mm in width, the cabinet is decorated with white, red and yellow for an eye-catching effect. The original panel was designed exclusively for this machine and requires no pin adjustment. The difficulty level can be easily set by adjusting the ball dispensing rate.

Two types are available: the "Magical Time" digital pachinko model and the "Animal Land" model that features a rotating gimmick at the panel center.

Happy Shoot

PIC

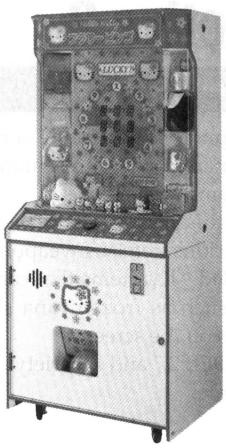


In this prize dispensing game, players strike and send balls up towards nine check points to complete a "bingo."

Check points are arranged in a staircase fashion. The harder the player hits a button, the higher the ball jumps, thus reaching a check point on a higher level. Each check point has an LED indicator that displays a number. These numbers are also arranged in a 3-by-3 bingo card pattern. A player uses 3 to 5 balls (selected by operators). If a player arranges the numbers selected by balls in a vertical, horizontal or diagonal row, a prize is dispensed. The number indications change in each game; therefore, players must skillfully adjust the ball striking force to win a prize.

Hello Kitty's Flower Bingo

Sanrio / Maruka / Obit



Sanrio's popular "Hello Kitty" character is the main motif of this bingo-type prize dispensing machine.

When a token is inserted, a bingo card pattern is displayed on the digital section. A player then presses the Stop button four times to stop the roulette with flashing numbers from 1 to 9. When the indicated numbers form a vertical or horizontal row on a bingo card pattern, a prize is dispensed. The machine can store up to 30 prizes in 150-mm-diameter capsules.

The Hello Kitty voice provides guidance during the game and standby mode for added attraction.

Panic Park

Namco



This variety attraction game machine allows players to enjoy various mini-games.

All games are easy to play: players simply move levers in right and left directions to clear each stage. However, since the levers for player 1 and player 2 use a single lane and share the lever moving range, players can interfere with each other's lever movements in the two-player mode. This feature adds excitement when two players play the game. The machine offers more than 20 mini-games.

Two machine types are available. The SD type is a standard model, while the DX type is equipped with a 50-inch projector.

Street Snap

Towa Japan / Hitachi Software Engineering



This is the industry's first AM vending machine that dispenses full-body photo-stickers. The high-performance wide-angle lens and special software enable photography of full-body pictures at a close distance.

The machine also uses a TA-system printer. This printer uses special paper containing heat-sensitive dyes for color prints, thus eliminating the need for cumbersome replacement of ink ribbons required by sublimation printers.

Captured images can be stored on the PD disc built inside the cabinet when users select this option. Stored images can be used for various purposes such as applications to enter magazine contests or auditions.

JUNE 1998

What's Out! in Japan

A partial list of recently released products from the Japanese maeket.

Dynamite Detective 2



Sega Enterprises

This is a second version of the company's popular action game series. The previous game gained high popularity due to dynamic game presentation and a unique sense of humor in spite of a rather basic game system it used.

The same entertaining features are offered in this new game. The previous game's popular feature allowed players to use various items as weapons in each stage. In the new machine, this feature is upgraded. The items that can be used as weapons range widely from unique objects such as frozen tuna slices and sushi to large missiles that can destroy all enemies on the screen.

The CPU board has been upgraded to the "MODEL 2," and a variety of movie-like scenes are presented at various stages of a game.

Virtua Striker 2, Version '98

Sega Enterprises

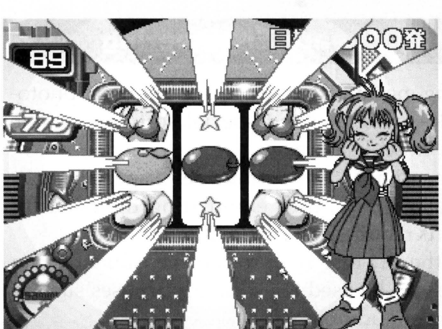
This is a new version of the company's popular soccer game series. The previous version was released last year, and continues to enjoy high popularity at game centers.

The new version uses the same game system but with the latest '98 French World Cup data for team selection, Japanese team uniform and soccer ball design for added attraction for soccer fans.

Players can select a formation from two available patterns.



Sexy Reaction



Sammy

This is the first pachinko game in the industry featuring attractive female characters to dress up.

The game has a story: a player goes to a pachinko parlor with an attractive female character, and plays pachinko to win clothes offered as a prize to give to the female companion. The player wins clothes by obtaining a target number of pachinko balls in each round. When the player wins clothes, the female character changes her clothes.

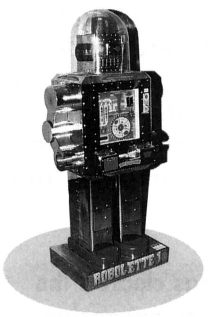
The control panel features a handle similar to that of an actual pachinko machine. The handle provides simulated vibrations when pachinko balls are ejected.

Q: What role does the International Sales Department serve on a companywide level.

We all know Japan's unfavorable business conditions. To seek business expansion, we first focused on the export of second-hand machines, which was our specialty field. But, our goal is to sell our new original-brand products to overseas markets. We set this goal since we did not want to rely on the market in which we saw no clear signs of growth. We had to move forward to expand our business. The markets are unpredictable in Japan as well as overseas, so the company decided to adopt a global perspective in operating businesses. In that sense, our department plays an important role in the company. Incidentally, our objective for this year is to establish overseas agents. We also plan to participate in European shows.

Working to reduce the cost of the "Robolette" series to compete with second-hand products

Q: Your company spends large efforts on the sales of the "Robolette" series. What are the sales points of this series?



It is based on a very simple logic: small companies like us cannot sell products costing over one million yen. Even high-level products developed by major companies sometimes do not sell as expected. Buyers of small companies do not or cannot purchase expensive machines, even though they know those machines could bring a large income. Naturally, pricing is the main factor. We obtained amusement machine catalogs and price lists from all over the world, and studied them. Then, we kept our original robot-like cabinet, and manufactured redemption machines for children. Our aim was to offer easy-to-play games that attract the attention of children.

Q: Are simple and fun-to-play games popular in all countries?

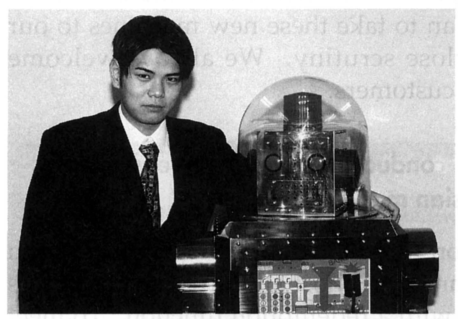
Yes. For example, video games are suitable to attract game enthusiasts, but they may not be popular in some places. Simple games which families with small children can enjoy are accepted easily in any country.

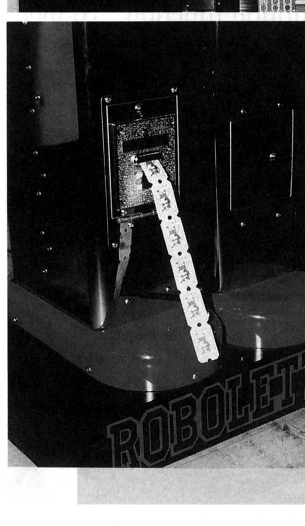
Q: Your company is currently establishing networks. Does that mean the networks may be used for businesses in other fields or to accumulate business know-how?

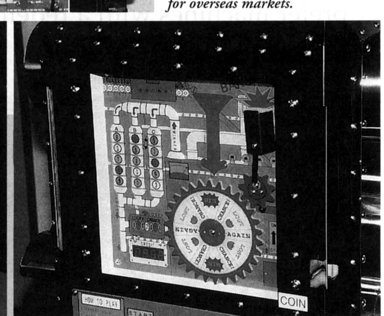
In today's markets, we cannot wait for customers to find us. We must create demand. In doing so, we may find business opportunities not only in the amusement business but also other related fields. We always keep that in mind as we operate our business.

Q: Isn't it difficult to maximize the company assets while striving to seek future business possibilities and opportunities?

Our company was originally a manufacturing department of Hitachi Sales Corporation. Therefore, the "spirit of manufacturers" is deeply rooted in us. Our solid background in production and customers' support helped us obtain many contracts for the manufacturer of amusement machines. I feel that the mission of the International Sales Department is to add something extra to the company spirit. As I mentioned repeatedly, we draw on our original "Robolette" products to create a strong presence in the market. ◆







Enhanced features and colorful panel are results of reflecting advice of customers and others (upper right) in product development. Equipped with a redemption function for overseas markets.

Target: Marketing new original-brand products overseas
Sales of original-brand products through second-hand product routes

Q: Is your company now concentrating on establishing one-to-one close communications with overseas customers, instead of basing on general marketing methods used by major companies?

Some orders we receive are for one or a few units of new products. But in most cases, we include new machines as sample products in containers when customers order large amounts of second-hand machines. To promote new products, we maximize our channels of second-hand product sales that we have established. We do not charge for those new sample products. By steadily increasing the export of new machines, we plan to accumulate location test data and use it for future product development.

Q: I understand that you receive very harsh advice of sample products. Is that so?

It is only natural. The domestic specifications and prices are different from those for overseas. Therefore, customers' opinions, especially criticisms, are very useful for us, since we are in the process of conducting our own market surveys. We have recently finished the development of the "Robolette" token game and redemption machines. In developing them, we have paid close attention to the advice we received. We plan to take these new machines to our customers for close scrutiny. We always welcome advice from our customers.

Q: Are you conducting market surveys mainly in the Asian market?

Yes. In addition to Asia, we are also tying up with European companies. Almost all European customers prefer machines with a redemption function. To meet this demand, we are now producing redemption machines for the European market. We will soon complete the development. Europe is a new market for us; therefore, we exercise utmost caution in the deliveries of first products to new buyers. We ship products that we are fully satisfied with. Because we do not ship products until we are completely satisfied with them, we had to hold back order taking (speaking with a smile).



KNT displayed products in the Asia Amusement Machine Show '97 held in Singapore.

Q: You spend a lot of effort in developing initial international contacts to solidify international relationships. Are your careful business operations vital to make that possible?

Yes, indeed. Generally speaking, some of the buyers who work for small businesses are not fond of business-like relationships. We can foster good relationships only when customers feel comfortable with us. Our business transactions are based on pay-in-advance and L/C (letter of credit), and we have never had trouble with payments. When we establish a solid relationship with a customer, that customer can sometimes help us expand our product sales.

Q: It seems that your company has cleared the first stage of overseas business expansion. Did you make forward steps in overseas business in the past two years?

We sure did. Our first exhibition in the GTI Show in Taiwan gave us a glimpse of promising business chances. We learned something that we would not be aware of by operating only in Japan. Then, we wanted to see other countries. So, following the GTI Show of two years ago, we participated in the AAE Show held in Singapore. In a way, it was a business investment. For this show, we hired an interpreter. Since the interpreter was not familiar with the amusement industry or business in general, we could not establish close relationships with buyers. Following that show, we participated in a show held last year in Guangzhou, China. Our purpose of participation was to sell second-hand machines, but we felt we made significant achievements in promoting our new original-brand products. In the summer of that year, we again participated in the AAE Show in Singapore. We were visited by some of the buyers we met in the previous show, and we sold all the "Robolette" machines (new products) that were displayed at the show. We do not participate in overseas just to sell products; we maximize those opportunities as test sites and collect data and obtain advice.

Q: Why did KNT participate in the show despite Taiwan's unfavorable amusement business environment?

The show was visited by many customers from Europe. That was one major reason. (No intention to criticize companies in Taiwan, but) there are many copy products in Taiwan that are sold at significantly lower prices than legitimate counterparts. This piracy problem is well-known throughout the world. Those copy machines are sold at prices about half of what it would cost us to make them. Since customers can buy two copy products for the price of one legitimate product, they are less critical about possible machine failures. At any rate, the Taiwanese market has its own strengths as far as prices are concerned.

Q: Did you make any contacts with buyers from Europe?

Yes, we did. We were approached by an Italian company, and also a company from a non-European country — it was an Australian company. The Italian company requested an official agent contract, and we are in process of establishing affiliation. The Australian company wanted a sample shipment of redemption-type machines.

Q: Why did you not sell the redemption machines on display at the show?

Since it was extremely difficult for redemption machines to clear customs, we did not exhibit those machines. However, local (Taiwanese) companies displayed many redemption machines and gamble-oriented machines. It was only natural because participating companies tried to appeal to European buyers (speaking with a smile). Let me return to the subject of our contacts with customers. For the Australian company, we modified software and programs to suit the local market and shipped a sample. We continue to exchange information and maintain a good relationship with that company. We carefully listen to requests and advice of overseas buyers.

Q: Do you feel that non-major companies must bend somewhat in marketing activities?

Well...major companies tend to stick to their policies. For example, they do not modify product specifications, do not send one machine as sample shipment, or do not accept orders smaller than the minimum size of one container. Naturally, we cannot make such strict rules in operating an overseas business. If we took that approach, we would not be able to make sales at all. Small companies like ours cannot draw on a high-tech image and name value to promote products. With buyers visiting the show, we can show our products and have them play the machines until they are fully satisfied. But, if customers have never touched the product, they purchase one machine first and decide on further purchases after seeing how the machine is received by game players. This is only natural, and it is a common practice as far as new products are concerned. Since our products are lower in name value than those of major companies' products, customers do not generally order several machines of the same type. Therefore, we give all our attention to customers who are interested in our products. As we stated in the Inter Game magazine (English-language trade magazine), we ship products worldwide even if it puts us in the red. We do not intend to make a profit from a single-machine sale. Of course, some buyers order more after importing one product from us, while some do not make repeat orders. The important point is that buyers who intend to maintain a good partnership in business will make requests and provide constructive advice for improvement and modification. Buyers sometimes point out to us that some programs are not suitable in their particular markets and suggest that increase sales would be achieved by improving the pay-out rate adjustment ranges in redemption machines and prize-dispensing machines. By taking care of all customers regardless of order size and fostering global communication, it is then possible to establish close customer relationships.



The "Robolette" series featuring redemption, prize-dispensing and token game machines for overseas markets.

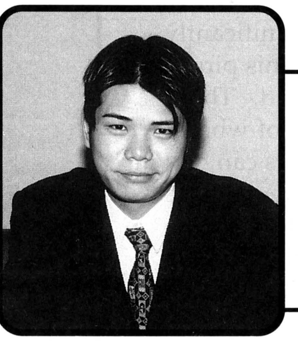
Original Products for Overseas Markets

International Sales Department working hard to reach amusement facility operators worldwide

Vol.1 KNT Co., Ltd.

Yamato Matsukawa

Assistant Manager
International Sales Department,
KNT Co., Ltd.



Mr. Matsukawa was assigned to the International Sales Department about two years ago. He has been actively seeking customers in the Asian and Oceanean markets. With those markets as a foothold, the company is now expanding its business venues in Europe.

KNT Co., Ltd. began its full-scale overseas business about two years ago. The company is taking a steady approach in establishing overseas networks as part of its efforts to explore new markets. KNT is focusing on the development and improvement of its original products as it operates mainly in second-hand product markets. With detailed and personalized customer service, the company has been successfully expanding its overseas business and networks. Meanwhile, KNT is also accumulating international business experience beyond the scope of the amusement business. This forward and constructive attitude is fueling the company's overseas business development. In this issue, we asked Mr. Yamato Matsukawa, Assistant Manager of International Sales Department of KNT, about the company's overseas business activities.

Active participation in overseas shows. Taking care of every customer regardless of order size to foster global communication.

Q: Does KNT plan to actively participate in future overseas shows?

Yes. We continue to participate and display products in overseas shows. Since the domestic (Japanese) market shows signs of shrinking business, we saw a need to expand our overseas business and establish global networks. Our participation in the GTI Show held two years ago was our first step in this direction. In this show, we saw good responses and became confident that our products would sell in overseas markets. This show also taught us that our products had to be improved in many areas to appeal to overseas buyers. Most of the inquiries we received in the show were regarding second-hand machines.

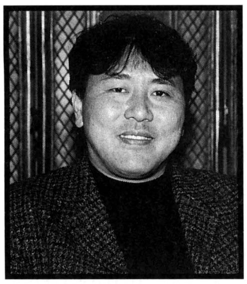
Q: Does your company sell mainly second-hand products to overseas markets?

Yes, the majority of business transactions are for second-hand machines. In the GTI Show, a Taiwanese company asked us if they could operate the "Robolette" machine — our original brand product — at its location to test the market reaction. Since the machine was a bonded product (not allowed for sale), we had to decline the offer. As soon as the show was over, we contacted the company and offered to export the product, but it was too late... The customer lost the initial enthusiasm for the machine. We were disappointed with this outcome and chagrined at our lack of knowledge in the trading business. During that time (1996), pachinko parlors and game centers were forced to close in Taiwan. The customer I mentioned as well as other people in the industry believed in a business recovery. In anticipation of future business growth, some operators wanted to import machines from Japan even after the show ended. Unfortunately, the Taiwanese government did not provide a clear response or plan regarding the amusement business issue, and we had to decline all business offers.

Q: The GTI Show was held last year again in Taizhong, Taiwan. Did your company participated in that show?

We participated in that show, too. Game center operators in Taizhong came to the show, but it seemed that the amusement business in Taiwan was bleak.

Human relationship is losing importance in today's youths.



Clinical psychotherapist
Yamanaka Counseling Room
Yasutada Yamanaka

Q: What is your opinion on successive crimes committed by adolescents with knives?

First, please take a look at this newspaper clipping (article titled "white paper on male youths and knives" describing a noticeable number of junior high school male students carrying knives for self-protection).

Q: Did this article appear in this year's newspaper?

This clipping was taken from a newspaper published in 1960, about 40 years ago. This article seems to describe the problem of today, doesn't it?

Q: Yes, it does...

I know a person who is studying the adolescent suicide and murder rates by years. According to his report, the rates were high in the periods immediately before and after the Second World War. Through a number of distinct generations such as the "generation of the university movement," the "new generation" and the "neo-generation," the rates became lower.

Q: Why is that?

The pacifism-oriented education in Japan produced intended effects. In other words, the offensive characteristics in Japanese youths weakened. Another reason is decreased human relationships. Due to the lack of human relationships, people began avoiding confrontation with others and tried to minimize problems with others. People have maintained that attitude all these years.

Q: How does what you just said bring more violent juvenile crimes?

In recent years, human relationships have become even weaker. Evasion of confrontation eventually led to a lack of responsibility. People began to be cruel to others whom they don't know at all. When a society reaches a certain level of stability, people tend to avoid problems. However, if a society becomes extremely precarious, people lose sense of security and become anxious and frustrated. Irritated people need places to get rid of their frustration. As I mentioned earlier, there are many "irresponsible"people today, and they tend to direct their frustration towards other people.

Q: You are saying that unstable conditions of today's society is one of the causes that drives people into a corner. Could you give us examples?

In my personal view, the "pace" of society and the "speed" of daily lives are becoming increasingly faster. For example, to make a business trip from Osaka to Tokyo, it used to take ten hours. Now, using the Shinkansen train, you can travel the same distance in three hours. This has made previously an overnight trip a one-day trip, thus taking away the time for people to relax at the destination. This naturally builds stress in people. Abundance of products is another major cause. Because children can now obtain what they want, they don't have to be patient. By being patient, children learn self-control and strengthened their forbearing capabilities. It is also important in children's development to cope with desires of wanting, since it promotes emotional maturity. Perseverance is lacking in people of, say, below 50 in age.

Q: Are there any factors in home environments that create anxiety in children?

Many parents try hard to reduce the worries in children. They try to prevent children from learning about the families' financial situations and problems of husband-and-wife relationships. Simply put, parents have a certain degree of reservation with their children. To do so, parents have to wear "masks" in front of their children. Children are very sensitive to their parents' unnatural conducts. As a result, children develop a certain level of reservation towards their parents. When children have a problem, they are not close enough to their parents to seek their advice, and this naturally leads to frustration and stress.

Q: Can game centers serve the functions that used to be provided at home and school and help reduce the anxieties of children and make up for the lack of human relationships? For example, can game centers take the role of the kind old owners of mom'n pop stores who used to help children learn socialization?

There is a major difference between game centers and mom'n pop stores. At mom'n pop stores, proprietors were always there to ensure that children established good relationships among themselves on their own. Naturally, if game center staff played that role, they would be able to provide the same function. But, the main attractions of game centers are machines, not people, so I think it is difficult for game centers to serve that function.

Q: Some people in the amusement business are trying to create game centers where the staff interact with customers. What do you think about this trend?

I believe it is a good trend. I would like to see many game centers take that approach. For game centers to succeed in that approach, staff members must know how to handle youths and discipline them. It would be nice for adolescents to learn from such adults. However, it is important to maintain a certain distance from youths since trying to be too close to them can make them keep their guard up. ◆

I am focused on the benefits of games to children.



Professor, Applied Sociology Program, Department of Sociology, Bukkyo University
Hidenori Tomita

Q: Juvenile crimes are attracting great attention from the mass media and the general public. What is your view on juvenile crimes?

In the "Sakakibara Seito" case, the perpetrator, a junior high school student, selected younger and weaker children as his targets. In recurring juvenile crimes involving knives, the perpetrators attacked adults. The former crime and the later cases are different types of crimes.

Q: The mass media often blames "confusion between reality and virtual realities induced by games" for those two types of crimes. What is your opinion?

I am not sure about that cause-and-effect relationship. If a person is obsessed excessively with something, that person could lose a grip on reality. However, I don't believe that games are the main cause of juvenile crimes. On the contrary, I am focusing my attention on the benefits of games for children.

Q: What are the benefits of games?

For example, games can be used in place of blackboards and textbooks commonly used in school. The dissection of frogs is no longer performed in science class today for various reasons -- for example, some people consider it cruel and scalps are dangerous.

If there is a "game" designed to simulate dissection of a frog, there is no need to actually cut open a frog for educational purpose. For geography, educational programs can be developed in a game style and allow students to experience visiting various locations around the world without leaving the classroom. The "Densya de Go!" (Let's Go by Train") is a good example of how a game can provide a simulated experience. Today, almost every household has a game machine. I believe that the development of such software will make games a great medium for education. I don't believe virtual realities and games create only bad effects on children.

Q: You described the possibility of games serving as a medium of instruction. Is it possible to use games or game centers to teach children about social rules, for example, not to use a knife to injure people?

I believe it is the responsibility of adults to discipline children. Since only cram schools and game centers are the only places where a large number of children gather after school, managers of game centers are charged with that responsibility.

Q: Do you think children should go to game centers?

Not really. I have a child who is still in elementary school, and I tell him not to go to game centers. Since game centers near our house are located in commercial districts and other areas where the environment is not suitable for children, I don't want my child to go there for safety reasons. But, I see no problems in children visiting bright, family-oriented game centers similar to the one (Kyoto Joypolis) opened at the JR Kyoto Station.

Q: Do you think game center locations are the main factor?

The quality of employees is important, too. Some employees just wipe game machines with cloths and empty ashtrays, nothing more. They are probably part-timers who were instructed to perform certain duties. They just do what they were told, and don't pay attention to small children in the facilities. Game center workers should try to communicate with customers. If children come to the game centers after school, they can at least say "hi!" to them and have some kind of communication. For example, take a look at the McDonald's hamburger shops. The staff provide pleasing services with a smile to ensure that no customer has an unpleasant experience at their establishments. McDonald's employees receive comprehensive training and learn how to serve customers properly. I doubt if game center employees receive training regarding customer services.

Q: You feel that employees are not trained to provide basic customer services although game centers belong to the service industry. Back to the topic of games, could you tell us about ill effects caused to children by fighting games installed in game centers?

Because of recent juvenile crimes in which butterfly knives were involved, the violent features of fighting games are being criticized today. In the same way as game centers can promote socialization among youths and provide beneficial effects, fighting games can also bring about good effects. In fighting games, adolescents can enjoy "battles" with other youths they have never met. Like sports, fighting games can provide youths with opportunities to communicate with others. To a weaker opponent, youths can play less hard in the first few times to let the opponent enjoy the game play. Youths can learn to be kind and considerate to others through playing games. Being considerate is a quality that many adults today lack. Through games, youths can discover the importance of consideration. Therefore, playing games at game centers does not necessarily have bad effects on children.

(1946~1995)

year	murder	burglar	year	murder	burglar
1946	249	2,903	71	149	869
47	216	2,851	72	149	790
48	354	3,878	73	111	705
49	344	2,866	74	102	677
50	369	2,897	75	95	732
51	448	2,197	76	80	618
52	393	1,956	77	77	529
53	383	1,582	78	91	522
54	411	1,830	79	97	572
55	345	2,003	80	49	788
56	324	2,033	81	60	779
57	313	2,222	82	86	806
58	366	2,405	83	87	788
59	422	2,624	84	76	690
60	438	2,762	85	100	572
61	448	2,442	86	96	708
62	343	2,307	87	79	604
63	393	2,139	88	82	569
64	361	1,987	89	118	590
65	370	1,998	90	71	594
1966	368	1,901	91	77	690
67	343	1,500	92	82	713
68	286	1,261	93	75	726
69	265	1,198	94	77	933
70	198	1,092	95	80	873

Statistics issued by Metropolitan Police Office

Data 1

Number of adolescents arrested for violent crimes



Voice 1

We need more mom'n pop stores.



Kamome Rental

Yoshiki Matsumura

"It seems that the number of adolescents who cannot communicate smoothly with others is increasing. Many years ago, local communities used to be tightly knit, but people no longer have strong bonding in their communities. Probably, people don't know neighbors whom they can talk with. In old days, children used to play with older children in the neighborhood and learned socially unacceptable behaviors thorough play. Children's lifestyles have changed, and so has society. There are no mom' n pop stores anymore."

In old days, there was a mom'n pop store on every corner. Those stores were run by older people who liked children and cared for them. Children formed small "societies" at mom'n pop stores. When children shoplifted or threatened other children for money, adults responded quickly and the children were always reprimanded. Children also learned the value of money by shopping at mom'n pop stores. As members of small societies formed around mom'n pop stores, children knew what behavior or conduct was accepted and what was not accepted.

"In today"s society, game centers must provide the function of mom'n pop stores of the old days. Some game centers were operated by elderly couples before, but today very few are run privately by older people. I think communities need places that play the role of mom'n pop stores of the past, and I believe such businesses will enjoy successful results. There are no businesses that cater to children living in suburbs of large cities (where a new market can be formed)."

Mr. Matsumura also expressed his opinion regarding the series of juvenile crimes.

"I heard that small animals sensed danger and ran away immediately before the Great Earthquake shook Kobe. A similar thing may be happening to today's children. This escape behavior may suggest that children are sensing some kind of danger. It may be an intriguing research topic."

Can Game Centers Extend a Helping Hand to Adolescents?

Youngster's stress and amusement centers' role



The number of serious juvenile crimes is increasing. Recent news reported many crimes committed by knife-wheeling youths. In one case, a student killed a teacher. There were numerous cases in which students used knives to stab other students. Although these crimes resulted in deaths and serious injuries, people convinced themselves that these extremely cruel actions had been taken by youngsters who "flew off the handle." Nevertheless, as youth crimes grew in number, society saw an increasingly gloomy future of the youth.

"What do today's youths think of human life?..."

Reading headlines in newspapers describing juvenile crimes, adults cannot help but hold this question in their minds, and those who do not have much contact with adolescents tend to develop a fear of them.



Amusement centers cater to youths. Therefore, readers may wonder what position amusement operators should take towards youths.

People have various opinions on this subject. Some people say that the mass media provides distorted views on juvenile crimes, while others express a certain degree of fear towards youths. Opinions also vary depending on locations.

In this issue, we interviewed a number of people in various fields regarding juvenile crimes, and examined what stance the amusement industry should take towards this social problem.

An Image of Adolescents Created by Overheated Mass Media!?

In the months of February and March, the morning talk shows on TV carried news of juvenile crimes almost every day. As the number of serious crimes committed by adolescents increased, a sense of uneasiness grew in people's minds. Strangely, the concern for adolescents seems to have subsided today. At the time (April 11) of this writing, the words "butterfly knife" are mentioned less frequently. TV programs are no longer focusing on the series of youth crimes that were frequently covered by the news media. Our meeting for this feature article was held at the end of February. In our meeting, we had a heated discussion on the increase of juvenile crimes. Since then, our initial enthusiasm on this topic, however, decreased somewhat, as society shifted focus away from juvenile crimes.

We interviewed people in various fields who keep abreast of youth problems, and discovered that the mass media overreacted to a series of crimes committed by adolescents. (People in the field of youth problems hold objective viewpoints on the current outburst of juvenile crimes.)

Even though fewer juvenile crimes are reported today, we still have to give direction attention to the fact that juvenile crimes are becoming ever more serious.

Editor-in-Chief — *Masaya Hara*

English Editor — *Ryouichi Nishimura*
Yasutaka Kako

Art — *Takahiro Hashimoto*
Kayoko Tsumura

Japan Amusement Monthly
is published by
a-create Co.,Ltd.

Editorial Office
Abisu Bldg 4-20 Matsugae-cho,
Kita-ku, Osaka, 530-0037 Japan.
Tel:+81-6-242-0215
Fax:+81-6-242-0206
E-mail: XLG07631@Niftyserve.or.jp.

Tokyo Branch
Dougenzaka Bldg. 6F, 5-4,
Maruyama-cho, Shibuyaku, Tokyo,
150-0044 Japan.

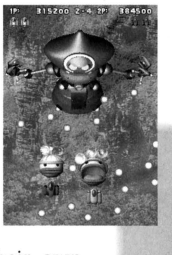
Tel:+81-3-3477-2250
Fax:+81-3-3770-6053

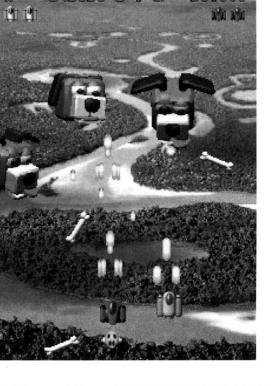
JAM JAPAN AMUSEMENT MONTHLY JUNE.1998

C · O · N · T · E · N · T · S

THIS MONTH'S COVER

Space Bomber
Psykyo





Psykyo Co., Ltd. (Tokyo, President: Sachiya Takemura), by characterizing real jet fighters and so on besides their own characters, will present a new well-balanced shooting game in the arcade market on this coming July. Easy-to-understand rules, various ways of attacking invaders, and its unique game-characters and a comical story which goes on and on in the video screen, Space Bomber has them all. Space Bomber has 24 stages, and players are subjected to play for one minute per stage, therefore players can enjoy playing it rhythmically. Because of its simple rules, it is also recommended for shooting game beginners.

Recently, the amusement and entertainment industry has become a global concern. Japan Amusement Monthly is the window to the world for Japan & Asia.

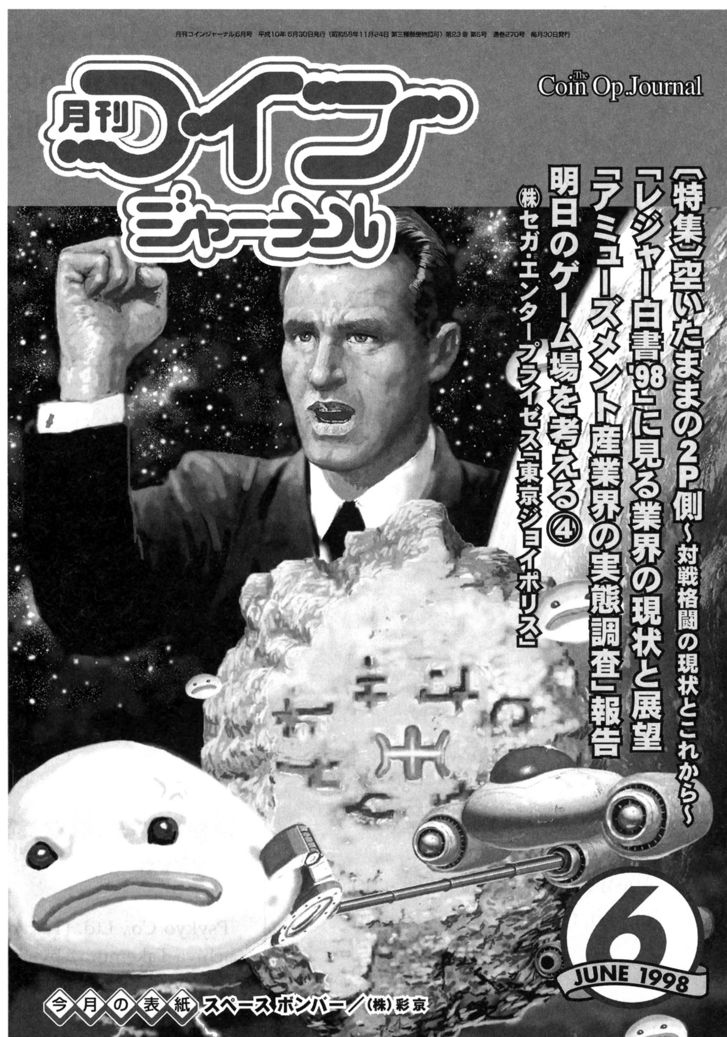
For the past 20 years, Coin Journal Co., Ltd. has published the Coin-Op Journal, a comprehensive magazine dedicated to the coin-operated amusement industry in Japan and Asia. Every month, more than 8,500 readers depend on the Coin-Op Journal for practical, solid, up-to-date information about the industry. This monthly newsletter is a collection of the information selected and translated in English from the Coin-Op Jouranl. It's a pleasure and our privilege to imform our overseas readers what's happing in the amusement industry of Japan and Asia. If you have anything that you or your company would like to see in our pages, please let us know via mail or FAX.

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY
JAM

SPECIAL FEATURE

JUNE. 1998 6

Can Game Centers Extend a HelpingHandtoAdolescents? Youngster's stress and amusement centers' role



値下げ/新アトラクション/イベント拡充

テーマパーク
復活かけ集客

テーマパーク

ニュースアンテナ 情報File ファイル

全国の主催テーマパークが値下げや新アトラクションの投入、イベント拡充などで、入場者の呼び戻しに動き出した。97年度の入場者は主要12施設のうち6施設が前年度割れ。98年度はあの手この手のばん回策で9施設が入場者数の増加を目指す。なかには50％増を見込むテーマパークもある。ゴールデンウイーク（GW）は「三連休の昨年に比べ、四連休の今年は期待できる」（ハウステンボス）とし、GWで弾みをつけて不況を乗り切る考えだ。

まずGWで弾み

日光江戸村は98年度目標を前年度比50％増に設定。4月に有料施設利用券付き入場券を最大26・7％値下げした。運営する時代村（東京・文京）の野口勇会長は「値下げで客が増えなければ、経営は間違いなく悪化する。不況期にはこれぐらいの荒療治が必要」と、大幅値下げの効果にかける。

鎌倉シネマワールドの目標も前年度比50％増。テレビ番組の撮影などに施設を開放するほか、10月をめどに施設を改修し、映画のテーマパークとしての特徴を一段と鮮明にする。

前年度の入場者が1668万人と3年ぶりに前の年度を下回った東京ディズニーランド（TDL）は開業15周年記念の通年イベントで、年間入場者数1700万人の回復を目指す。好調が続く東映太秦映画村は今年3月に6億円を投じて新アトラクションを導入、2年連続の集客増加を狙う。

このほか、スペースワールドは子供向けで、パルケエスパーニャやレオマワールドは入場者参加型のイベントをそれぞれ拡充し、集客を増やす方針だ。

GWはハウステンボスが25日―5月5日で前年同期比5％増の25万人を見込んでいる。開業後初めてのGWを迎えるチボリ公園は「お盆に記録した1日5万人に並ぶ集客を期待している」という。

98・4・30 日本経済新聞

主要テーマパークの入場者

テーマパーク名（所在地）	●97年度入場者数［前年度比増減率、%］	●98年度見通し（前年度比伸び率）
日光江戸村（栃木県藤原町）	●121万人[-23.1]	●50%増
東武ワールドスクウェア（栃木県藤原町）	●95万人[-20.5]	●前年度並み
東京ディズニーランド（千葉県浦安市）	●1668万人[-3.9]	●1.9%増
サンリオピューロランド（東京都多摩市）	●169万人[11.5]	●前年度並み
〈実績は96年12月7日ー97年12月6日〉		
鎌倉シネマワールド（神奈川県鎌倉市）	●80万人[-42.9]	●50%増
〈実績は97年3月ー98年2月〉		
パルケエスパーニャ（三重県磯部町）	●247万人[0.8]	●21.5%増
東映太秦映画村（京都市）	●162万人[5.3]	●4.9%増
倉敷チボリ公園（岡山県倉敷市）	●298万人	●6.2%増
〈97年7月開業〉		
レオマワールド（香川県綾歌町）	●111万人[-11.1]	●21.3%増
〈実績は97年1月ー12月〉		
スペースワールド（北九州市）	●216万人[0.5]	●1.9%増
ハウステンボス（佐世保市）	●413万人[-2.8]	●1.7〜4.1%増
シーガイア・オーシャンドーム（宮崎市）	●118万人[8.6]	●1.2〜9.6%増

日本でソフト販売

米ゲーム大手と合併

スクウェア

スクウェアは27日、米国最大手のゲームソフト開発・販売会社のエレクトロニック・アーツ（EA、カリフォルニア州）と日米それぞれに合弁会社を5月に設立すると発表した。両社の販売網や開発ノウハウを相互に活用し、海外事業を拡大する。将来の資本提携も視野に入れる。日米のゲームソフト大手が日本と米国の両市場を開拓するために、合弁会社を設立しあって協力するのは珍しい。

資本提携も視野

米国にはスクウェア・エレクトロニック・アーツLLC（カルフォルニア州）を設立する。スクウェア製ゲームソフトの北米での独占販売権を持つ。資本金は1千万ドルで、スクウェアの米国販売子会社が70％、EA社が30％を出資。今年は「パラサイト・イヴ」などのソフトをプレイステーション向けに発売する。今後、スクウェアの新作ソフトは新会社経由でEA社の販売網を生かして販売していく。パソコン向けソフトも検討する。

一方、日本に設立するエレクトロニック・アーツ・スクウェア（東京）は資本金1億円で、出資比率はEA社が70％、スクウェアが30％。EA社が開発した家庭用ゲーム機やパソコン向けのソフトを日本向けに翻訳して発売する。スクウェア子会社のデジキューブが持つコンビニエンスストア向けの販路も活用、販売増を目指す。さらに開発部門も設置して、独自作品の開発販売も計画している。

両合弁会社の売上げ目標や従業員数は5月下旬のスクウェアの決算発表時までに詰める。

スクウェアは97年度に北米でゲームソフトを計約220万本販売した。

98・4・28　日本経済新聞

2003年にも川崎に

手塚漫画のテーマパーク

鹿島など

鹿島、電通、手塚プロダクション（東京・新宿、松谷孝征社長）の3社は7日、故手塚治虫氏の漫画キャラクターを題材にしたテーマパークを総事業費2000億円以上で建設、早ければ2003年の開業を目指すと発表した。神奈川県川崎市の臨海部50万平方メートルの敷地に、「鉄腕アトム」や「ジャングル大帝」などの遊戯施設を設ける。

テーマパークは「手塚治虫ワールド（仮称）」で、年間1000万人以上の動員を見込む。事業主体は未定だが、行政の出資も募り、第三セクター方式で事業化することになる見通し。今後パビリオンの中身を詰め、早ければ2001年にも着工する。

鹿島など3社は2年前、テーマパークの事業性やコンセプトを検討する「手塚治虫ワールド研究会」を発足、候補地を検討してきた。

98・5・8　日本経済新聞

4月17日（於：東京・吉祥寺第一ホテル）

1998年度ヒューマンクリエイティブスクール入学式を挙行

ヒューマン㈱



ヒューマン㈱（本社・東京、鈴木長四郎社長）が運営するヒューマンクリエイティブスクール（櫻山義治学校長）では4月17日、東京・吉祥寺第一ホテルで「1998年度ヒューマンクリエイティブスクール入学式」を行なった。

創立から9回目を迎えた入学式に臨んだのは、289名のゲームクリエイターの卵たち。緊張した面持ちの新入学生を前に理事長を務める鈴木社長が挨拶し、昨今の業界事情や同校の基本的な考え方を説明。また、櫻山学校長が「卒業後、即戦力となれる人材を育てなければならないので、受け身でなく積極的に授業に取り組み、2年間自分の目標に向かって励んでほしい」と話した。

その後、㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会専務理事・清水洋三氏、㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会専務理事・神田卓司氏、テクモ㈱専務取締役・長田庸照氏の3氏による来賓挨拶・入学許可告知・新入学生代表の永井紀幸君による新入学生誓いの言葉・講師紹介と続き、閉会の辞をもって式典は終了。

閉会後はヒューマン・エンターテインメント社の社長であり、ヒューマン㈱の取締役でもあるデニス・ウッド氏による特別講義「Copyrights and Software Licensing」が行なわれた。

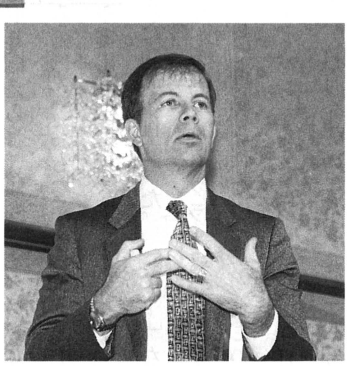
尚、同校では来年4月より「ネットワークゲーム課程」を開講する。これは近年、急速に進む情報インフラとしてのネットワークの環境整備から、今後ネットワーク技術者の不足が予想されること、またゲーム業界でもネットワークゲームの開発に向けた動きがあり、ネットワークとゲームに精通した技術者が貴重な存在となることから、21世紀の技術を備えたゲームクリエイターの養成を目指し設けられる。尚、修業期間は2年間で、募集定員は80名となっている。



櫻山義治学校長



ヒューマン㈱代表取締役社長　鈴木長四郎氏



ヒューマン㈱取締役
デニス・ウッド氏



テクモ㈱専務取締役
長田庸照氏



新入学生代表の永井紀幸君による新入学生誓いの言葉

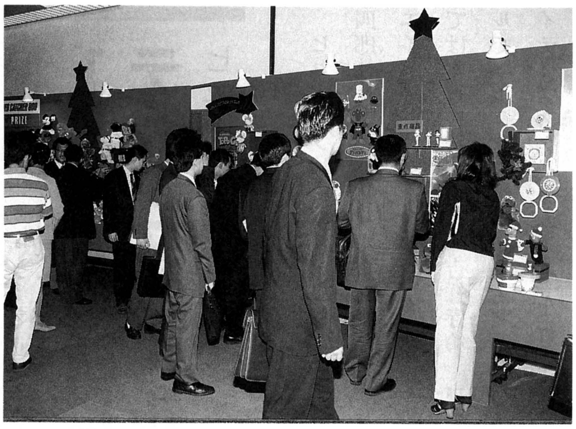
5月15日（於：東京・セガ本社）

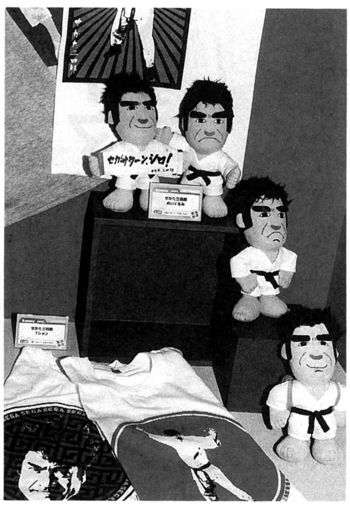
「10・11・12月新作プライズ内見会」を開催

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、入交昭一郎社長）では5月15日、セガ本社中2階の大会議室で10月から12月に発売される景品を主とした新作プライズ内見会を開催した。

会場内では、UFO800対応プライズ・UFOキャッチャー用プライズ、プチプライズ、ディズニープライズに分類し、10月から12月まで月別に新作を展示。新キャラクターとしては女子大生・OL層を狙った〝ガンビー〟〝トッポジージョ〟〝バイキン君〟やマニア層をターゲットとした〝サクラ大戦2〟〝アキハバラ電脳組〟が登場したほか、CMでお馴染みの〝せがた三四郎〟もぬいぐるみとTシャツに商品化した。また、〝タマ&フレンズ〟〝アンパンマン〟〝パンシェルワールド〟〝セサミストリート〟などの従来のキャラクター商品も充実。会場には新旧のキャラクターを織りまぜた多彩な商品群が一堂に取り揃えられ、傾向としてはぬいぐるみのほか、おもちゃ感覚溢れるグッズや実用品にプラスアルファの遊びを加えた商品が目立った。







人気のキャラクター「せがた三四郎」のTシャツやぬいぐるみ、同社のビデオゲーム筐体「ブラストシティ」をかたどった貯金箱など、数多くのユニークな景品が揃った今回のプライズ内見会（写真は東京会場）

数多い商品の中でUFO800プライズの重点商品として出展されたのが、10月発売の「アンパンマンスーパージャンボバンク」、11月発売の「バイキン君スーパージャンボぬいぐるみ」、12月発売の「ガンビースーパージャンボエアマスコット」。UFOキャッチャープライズでは、精巧な作りがマニア層の人気を集めそうな「アキハバラ電脳組コレクションフィギュア」（10月発売）、「電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム　レンチキュラーマウスパッド」（11月発売）、「パンシェルワールドクリアバンク」（12月発売）、プチプライズでは市販の粒タイプのガムホルダー「ガーフィールドつぶつぶガムホルダー」（10月発売）、「アキハバラ電脳組キーチェーンフィギュア」（11月発売）、「クレクレタコラブルブルキーホルダー」（12月発売）などが主力商品となっている。

また、ディズニーキャラクターのファンタジーアミューズコーナーでは、10月発売の「ミッキー&ミニークリスマスバージョンぬいぐるみ」「トイストーリージャンボ腕時計」といったUFO800用景品から「ナイトメア・ビフォア・クリスマスストリングストッパー」「アラジンウォッチキーホルダー」などのプチプライズまで豊富なラインナップが展示された。

このほか、緊急発売として出展された9月発売の〝せがた三四郎〟グッズ、今秋発売予定の「ナイトメア・ビフォア・クリスマス」のネクタイやTシャツ、10月発売の「ブラストシティスーパージャンボバンク」も注目度の高かったアイテムといえるだろう。

会場の一角では6月末で1200台の出荷を予定している「UFOキャッチャー800」がフリープレイとなっており来場者の人気を博したほか、7月発売予定で、アームの付け替えによってあらゆる景品に対応するプライズマシン「パラダイスクレーン」も披露された。

尚、大阪・九州のプライズ内見会は5月20日・ホテルプラザ（大阪市）、5月22日・セガ九州支店（福岡市）でマシンのプライベートショーも兼ねて開催された。

4月24日（於：東京ジョイポリス）

「ホラーライド」「JP GEAR」プレスプレビュー開催

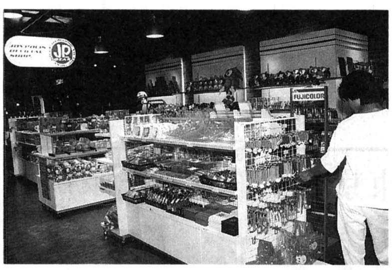
㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、入交昭一郎社長）では4月23日、セガ・アミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」に新たに導入されたアトラクション「ホラーライド」と、オフィシャルショップ「JP GEAR」のプレスプレビューを開催した。

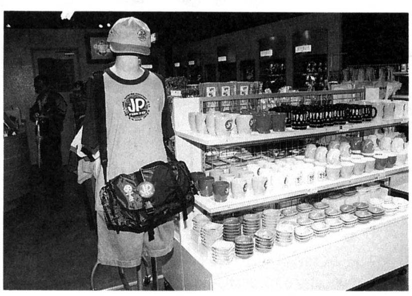
「ホラーライド」はライドとウォークスルーで構成されていた5階のアトラクション「ビースト・イン・ダークネス」がウォークスルー部のみとなったことから、そのライド部を改装して設置。プレイヤーが2人乗りトロッコで、地下の墓場を疾走するコースター感覚のお化け屋敷で、自走式のモーションライドと、CGによる映像が恐怖感を増幅させる。

また、「JP GEAR」は3階・エントランス横にあった物販店「ソニック&テイルス」をリニューアルし、商品ラインナップを大幅に変更。新たに、店名にもなっている〝JP GEAR〟というブランドを設け、東京ジョイポリスでの楽しかった思い出の記念としてのおみやげの機能を強化する。商品アイテムは約120アイテム（約300種）。ロゴをあしらったキャップ・Tシャツ・バンダナなどのアパレル商品、マグカップ・ライターなどの生活雑貨、缶クッキー・缶チョコレートや「世雅まんじゅう」といった菓子類など豊富なラインナップを用意した。尚、この新ブランド「JP GEAR」は当面、「東京ジョイポリス」のみでの採用となるが、同社では今後、商品開発と店舗展開を積極的に推進し、他館への導入も検討していく。





「おみやげ」をキーワードに出店されたジョイポリスグッズショップ「JP GEAR」。施設面積は約15坪。



ジョイポリスを身につけ（キャップ、Tシャツ、バンダナなど）、使って（マグカップ、湯飲みなど）、食べて（クッキー、チョコレートなど）もらうような商品を取り揃えている

「ギャルズアイランド」の限定復刻版を発行

㈱新声社

㈱新声社（本社・東京、加藤博社長）は先頃、女性キャラクターにスポットを当てたゲーメストの増刊号「ギャルズアイランド」の復刻版「ギャルズアイランド1―2―3　限定復刻版」を発行した。

「ギャルズアイランド」とは、ビデオゲームに登場する女性キャラクターたちを様々な角度から捉え、その魅力を余すところなく紹介するムック本で、現在までにシリーズ5冊が発行されている。今回は、コスプレなどを代表とするキャラクターブームが到来する以前に発刊されたため、マニアの間では伝説の書とも呼ばれている第1冊目をはじめ、3冊目までを完全復刻、1冊にまとめた。定価2380円（税抜き）。



自社直営施設内のみの限定販売で

「ホワット　イフ?」の携帯ミニゲームを発売

㈱シグマ

㈱シグマ（本社・東京、真鍋勝紀社長）は5月2日、同社の人気シングルメダル機「ホワット　イフ?」を携帯ミニゲーム化し、全国の同社直営ロケにて販売を開始した。

これは、巷の携帯ミニゲーム人気を利用し、同社が開発・販売するメダルゲームの楽しさを少しでも多くの人に知って貰おうと企画されたもの。55×95（㎜）の掌にすっぽり収まるサイズで何処でも楽しめるよう仕上げた。

ゲーム内容はオリジナルと同じで、手札の5枚のカードの中から場のカードと同じマークか同じ数字のカードを1枚ずつ出していき、何枚続けて出せるかを競うもの。手札は補充され常に5枚あるが、出せるものがなくなるとゲームオーバー。得点は続けたカードの枚数により決定する。同社の直営施設（ゲームファンタジア、ロンゴロンゴなど76店舗中67店舗）のみの限定販売で、価格は税込み1800円。

なお同社では、発売日から向こう4日間、東京・池袋のGFサンシャインおよびGF池袋東の2店舗にて発売記念イベントを実施した。2日～5日にはホワットイフガールによる直販を行なったほか、5日にはこのミニゲームのイメージキャラクターである若手芸人・アニマル梯団を招いてのゲーム大会などが開催され好評を得た。



ゴールデンウィーク中に行なわれたイベントの模様

4月24日（於：東京ヒルトンホテル）

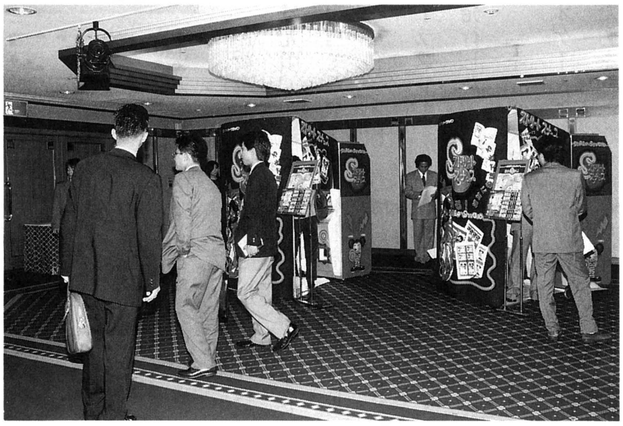
スーパースタジオ「ストリートスナップ」体験会を開催

㈱トーワジャパン

㈱トーワジャパン（本社・東京、正岡力社長）では、新型写真シール自販機「ストリートスナップ」の体験会を去る4月24日、東京ヒルトンホテル3F「大和の間」において開催した。

同機は、全身写真が写せるAMシール自販機。これまであらゆるタイプのシール自販機が発売され、ロケーションの活性化に貢献してきたが、全身が写せるタイプは、同機がはじめて。画像は、140万画素の解像度を持つ専用デジタルカメラの使用により、美しく鮮明。さらに周囲の光源に合わせて露出を補正し、どんな状況でも均一で高画質に撮影する機能も搭載されている。また、同機は撮影した画像を個人データ（名前・年齢・電話番号）と共に記憶装置（PDディスク）に記録することが出来るため、雑誌の投稿やオーディションの応募端末としても活用出来る。既に同社では〝プチセブン〟〝ジュノン〟といった若い女性に人気の情報雑誌と提携しており、今後はイベントやプロモーションも推進していく。

注目度の高さは抜群で、発売前の段階から、雑誌や新聞などあらゆるメディアからの取材が殺到する程。ロケテストでも申し分のない数字を記録しており、オペレーターからの期待も高い。



東京、大阪、名古屋など全国5都市で

プライズ事業部、AM事業部合同の新商品発表会を開催

㈱バンプレスト



㈱バンプレスト（本社・千葉、杉浦幸昌社長）では去る5月13・14日の東京会場を皮切りに、19日＝九州、21日＝大阪、25日＝名古屋、28日＝北海道の全国主要5都市において、プライズ事業部並びにAM事業部合同の新商品発表会を開催した。

発表会には各会場ともに、オペレーターをはじめとする業界関係者が多数来場。プライズ・AMそれぞれの新商品を前に真剣な表情で商談に臨んでいた。

プライズ事業部からは、10～12月に発売予定の新作アイテム並びにタイムリーアイテムを出展。今や人気絶頂の〝ポケットモンスター〟をはじめ〝スーパーロボットシリーズ〟〝イワトビペンギン〟〝仮面ライダー〟といったお馴染みのキャラクター商品が注目を集めていた。その中でも特に目を惹いたのが〝機動戦士ガンダム〟のキャラクターグッズ。10月にはミニフィギュア、11月にはライト付キーホルダー、12月にはフィギュアがリリースされ、さらに同じく12月には「新機動戦記ガンダムW」のフィギュアキーホルダーも発売される。来年1999年で放映20周年を迎えるということもあり、ブーム再燃の予感を漂わす、まさに同社一押しのタイムリーアイテムと言えるだろう。





また「DXシリーズ」の人気も高く来場者の注目を集めていた。同シリーズの特徴はビッグサイズとハイクオリティー。他の景品と一線を画す内容は、プライズゲームの活性化に一役も二役もかってくれることだろう。なお同シリーズでは10月「チョコボの不思議なダンジョン」（ぬいぐるみ）、11月「ポケットモンスターピカチュウ」（ぬいぐるみ）、12月「タツノコキャラクターフィギュア2」（フィギュア）を発売する予定。



©1997スクウェア

一方、AM事業部からは新製品として「たまのりピカチュウ」（7月発売予定）が出展された。同機は、ポケットモンスターの中の人気キャラクター〝ピカチュウ〟が筐体の上部に設置されたアイキャッチ効果抜群のプライズゲーム。遊び方は簡単で、光っているポケモンにボタンを押して当てるというもの。時間内に規定ポイント獲得出来れば景品が払いだされる。なお景品にはポケモングッズが用意されている。

また、参考出展としてコレクション性、実用性の高いポストカードが払いだされる確率変動マシン「キャラクターメールコレクション」や、「のりのりシリーズ」と題した小型定置式乗物が出展された。



©タツノコプロ

キャラクターにスポットを当てたイベント

「東京キャラクターショー」記者発表会を開催

㈱ニッポン放送



㈱ニッポン放送主催により国内初のキャラクターにスポットをあてたイベント「東京キャラクターショー」が8月2・3日の2日間、東京ビッグサイトで開催されることになり、4月23日、記者発表会が東京・有楽町のニッポン放送分室・銀河スタジオで行なわれた。

同ショーは現在、若い世代を中心に人気を集めているエンターテインメント市場のキャラクター・マーチャンダイジングに着目。「エヴァンゲリオン」「ポケットモンスター」など、単体で莫大な市場を形成する大ヒットキャラクターが存在する一方、限定性・稀少価値のあるコアユーザー向け商品に至っても独自の市場を形成し、活性化していることから、キャラクタービジネスのさらなる拡大と発展を目指し開催されるもの。出展はアニメ・コミック・ゲームなどキャラクタービジネスに関わる全ての企業を対象としており、総小間数は300小間を予定している。

尚、発表会の席上、実行委員長を務める㈱ニッポン放送取締役事業開発局長・宮本幸一氏が挨拶。「ゲーム、コミック等、直接キャラクターを商品化した市場は1兆円を超えるといわれている。これ程、キャラクタービジネスが活況を呈している時代はなく、このビジネスに係わるメーカーなどに集まってもらいユーザーに最新のキャラクター情報の提供・商品の展示販売をして頂くとともに、大々的にプロモーションを展開してもらいたい」と話した。


挨拶に立つ実行委員長の宮本幸一氏（㈱ニッポン放送取締役）

〈開催概要〉

名称　東京キャラクターショー
会期　1998年8月2日(日)、3日(月)
会場　東京国際展示場
（東京ビッグサイト）東1ホール
主催　㈱ニッポン放送
協賛　㈱角川書店
後援　㈱産経新聞社、㈱フジテレビジョン
企画　㈱ブロッコリー
企画協力　㈱ジェンコ
動員目標　3万人
入場券　1998年6月中旬発売開始
前売券　一般（中学生以上）900円
当日券　一般（中学生以上）1000円（ともに税込み、小学生以下無料）
取扱店　チケットぴあ、チケットセゾン、ゲーマーズ他アニメショップ等。

「ストリートファイターEX」の㈱アリカとも

英国ソフトメーカーと「システム12」で業務提携

㈱ナムコ

㈱ナムコは4月30日、英国のソフトメーカー、コードマスターズ社および「ストリートファイターEX」の開発でお馴染みの㈱アリカ（本社・東京、西谷亮社長）のそれぞれと、同社の3DCG基板「システム12」を使用した業務提携を行なうと発表した。

これは昨年の㈱アクセラ、㈱トミー、㈱スクウェアとの業務提携・共同開発に続くもので、今回もビジネスの幅を広げたいソフトメーカー側と製品ラインナップの充実を図りたいナムコ側の希望が一致したことにより実現した。両社の「システム12」を使った製品は、どちらも今秋の発売を予定している。

尚、コードマスターズ社とは、家庭用ゲームのソフトメーカーであり、欧州でシリーズ100万枚以上を売り上げたレーシングゲーム「マイクロマシンズ」の開発メーカー。同ゲームは今年1月にナムコよりプレイステーション用ソフトとして発売されている。

総事業費１７００億円、アトラクション18施設

「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の概要を発表

㈱ユー・エス・ジェイ

２００１年春、大阪市にて開業が予定されている映画を題材にしたテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の概要が、同パークの事業会社㈱ユー・エス・ジェイ（本社・大阪、土崎敏夫社長、略称・ＵＳＪ）の発表により明らかになった。

発表によると、施設の敷地面積は54ヘクタール（パーク39ha、駐車場15ha）で、総事業費は１７００億円。アトラクション数は全18施設で、飲食・物販施設は45施設となる。

建設予定地は、現在、大阪市が21世紀に向けた新しいウォーターフロントの街づくりをめざし再開発事業を進めている此花区西部臨海地域。パークのメインゲート近くにはＪＲの新駅が開設され、大阪駅より10分あまりで到着できるようになる。

主なアトラクションは、「ジュラシック・パーク」「ジョーズ」「Ｅ．Ｔ．」などの大ヒット映画をテーマにした、米・フロリダおよびハリウッドの既存ユニバーサル・スタジオで人気の高い各種アトラクションのほか、ウッディ・ウッドペッカーやスヌーピーなどのキャラクターを使用した同パークのオリジナルアトラクションも多数導入される。また飲食・物販施設では、映画「ゴッド・ファーザー」の１シーンを思い起こさせるような雰囲気のピザパーラーや、50年代のアメリカを彷彿とさせるハンバーガースタンドなど、雰囲気たっぷりの施設が多数造られる。

着工は今年秋。初年度入場者数は約８００万人を見込み、８００億円の年間売上げを目標としている。施設の従業員は正社員約１０００人、アルバイトなど５０００～８０００人を予定。

また、開業後は2年ごとに約１００億円を投資して新アトラクションを追加していき、２０１１年度にはアトラクションを23施設とし、売上高１０００億円としたい考え。

ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの全アトラクション	
ジュラシック・パーク・ザ・ライド	最新技術により再現された「ジュラシック・パーク」内に迷い込む設定のアトラクション。
ジョーズ	ボートに乗ったお客が獰猛な鮫に追いかけられるアトラクション。
バック・トゥー・ザ・フューチャー・ザ・ライド	最新技術により生み出された「デロリアン」に乗り込み、映画と同じように時空旅行に出掛ける。
Ｅ．Ｔ．アドベンチャー	自転車に乗り込み、頬に風を受けながら空へ駆け上がっていく仕組みのアトラクション。
ウォーターワールド	ハイテク技術を駆使した炎の水上スタントショー。
ワイルド・ワイルド・ワイルド・ウエスト・スタント・ショー	西部劇の１シーンを思わせるライブスタントショー。
アニマル・アクターズ・ステージ	映画やテレビでお馴染みの動物トップスターによるショー。
テレビ・プロダクション・ツアー	テレビ番組の制作現場を実際に見学し、スタジオの裏側を知ることができる。
ユニバーサル・ムービー・マジック	ユニバーサル映画の代表作を例に、制作の舞台裏でハリウッドの映画技術を体験できる。
ビールトジュース・ロックンロール・レビュー	ドラキュラ、狼男らがロックンロールのヒットメドレーを歌って踊って舞台の上を駆け回る。
ユニバーサル・クリーチャー・アカデミー	特殊メイクアップのトリックを種明かしする参加型のショー。
バックドラフト	ロン・ハワードの人気映画を再現したアトラクション。
スヌーピー・スタジオ・サウンド・ステージ・アドベンチャー	スヌーピーの仲間たちと出会えるアトラクション。
スヌーピー・スタジオ・プレイランド	スヌーピーの仲間たちのウォータースライダーや迷路。
ターミネーター２・３Ｄ	巨大な３Ｄスクリーンの映像を偏光グラスで楽しむアトラクション。
アニメ・セレブレーション	ウッディ・ウッドペッカーが最新技術により生きているかのように俳優と交流するアトラクション。
ステージ22	ユニバーサル映画で実際に使われた小道具や映画の制作過程を紹介する。
ラグーン・ナイトタイム・スペクタクル	池で光と水を巧みに操ったショー。

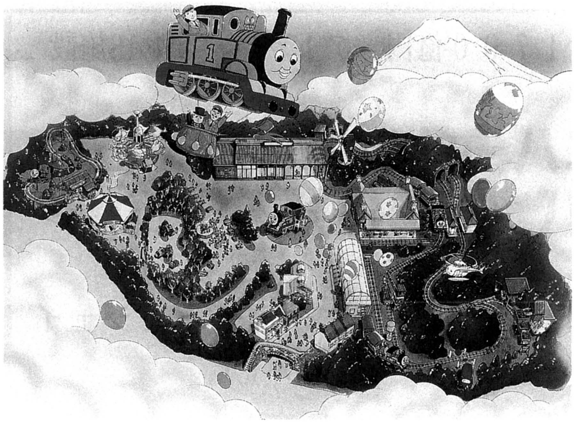
富士急ハイランド内に家族向けパーク

きかんしゃトーマスのテーマパーク「トーマスランド」を開設

富士急行㈱

富士急行㈱（本社・山梨、堀内光一郎社長）は7月18日、山梨県富士吉田市の遊園地・富士急ハイランド内にきかんしゃトーマスを用いたテーマパーク「トーマスランド」を開設する。

きかんしゃトーマスは、今から50年以上前に絵本によりイギリスで誕生、その後映像化され、現在も子供たちに大いに親しまれている人気キャラクター。今回は、「友情や信頼を育み、誇りをもって誠実に一生懸命仕事を全うする」という物語の基本姿勢に感銘を受けた同社が、より多くの子供たちに知ってもらおうと開設する。



「トーマスランド」完成予想パース
© Britt Allcroft (Thomas) Limited 1998

パークは富士急ハイランド内の敷地9000㎡を使用し、5つのアトラクションと飲食・物販施設により構成される。ファミリー客に配慮して、全面禁煙にするほか、ベビーシート付きトイレやベビールーム、ベビーカート置場がパーク内の随所に配置される。総事業費は約10億円で、年間60万人の利用者を見込んでいる。

設置されるアトラクションは、全長422mのレール走行式乗物「トーマスとパーシーのわくわくライド」、心地よいアップダウンが楽しめるミニコースター「ロックンロールダンカン」、浮遊旋回系アトラクション「パッピー・ハロルド」など全て乗物タイプ。また、その他施設としてトーマスとの合成写真が撮れる「トーマス写真館」なども設置される。

住友商事㈱、現地法人と共同で

ベトナム初のAM施設「セガワールド　オブ　ハノイ」をオープン

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、入交昭一郎社長）は4月30日、住友商事㈱（本社・東京、宮原賢次社長）と共同でベトナムのハノイ市中心部にベトナム初のアミューズメント施設「セガワールド　オブ　ハノイ」をオープンした。

これは、従来からベトナム経済のインフラ整備事業に協力してきた住友商事が、ベトナム政府からの「市民の生活にゆとりを与え、かつ教育水準の向上に貢献するような施設づくりを」との要望に応える形で開設されたもの。昨年9月、ベトナム政府組織であるハノイ人民委員会傘下のハノイ・グリーンツリーパーク社とセガ社、住友商事の3社が共同で設立した合弁会社「アミューズメント・ワールド・オブ・ベトナム」が運営にあたる。

開設場所はハノイ市中心部のレーニン公園敷地内。施設は1階建の建物で、体感ゲームからプライズゲームまで幅広いジャンルのゲーム機65台と幼児向けコンピューター「PICO」6台が設置されている。「PICO」の導入は、市民に馴染みのないコンピューターに対し、その操作を遊びながら覚えられるような施設づくりをという政府の要望に対しなされたもの。また、初めてゲーム機を見るお客も多いため、操作方法を分かりやすく説明できるようスタッフ教育にも十分注力が傾けられているのも施設の特徴である。営業時間は午前9時から午後10時までで、年間集客人数は30万人を予想している。

セガ社では、今回のコンピューター操作を手軽に楽しめるようにしたことが、今後、ベトナムにハイテク産業を誘致するために必要となる技術労働者層を育成することにも繋がると考え、大きな期待を寄せている。また、同施設をパイロット施設とし、今後もベトナムに同様店舗を展開していきたい考えである。

「第5回土地・空間有効活用展」開催

5月12日～14日（於：東京ビッグサイト）

㈱ジェムコ日本経営

土地・スペースの有効活用やニュービジネスをサポートする「第5回土地・空間有効活用展」が5月12日～14日の3日間、東京臨海副都心の東京ビッグサイトで開催された。

今回は隔年開催となっている駐車場・駐車設備の展示会「第5回パーキング・ジャパン'98」も併催され、2展併せて148社の企業が出展。各社とも遊休スペースの効果的な活用法や、商業施設の付加価値アップなど、多岐にわたる展示を行なった。

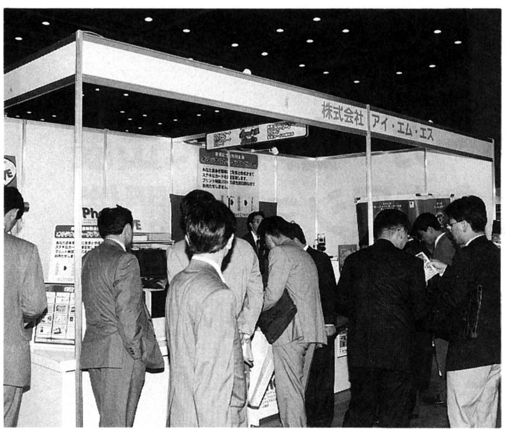
アミューズメント業界関連では、今期100店舗のロケーション出店を推進する㈱タイトーが来場した土地・ビルオーナーに向けて、パートナーシップによるロケーション展開を提案。同社の人気機種「電車でGO！2高速編」「写してちょ！」を出展し、アミューズメントビジネスの集客性をアピールした。

また、コンピューター関連のソフト・ハードを企画・製造・販売する㈱アイ・エム・エスは、フルカラー名刺システム「カードスタジオ」を出展。このシステムは出力方法を変えるだけで幅広い用途に対応できるため、ブース内では㈱カプコンが販売する「想い出テレカ」をはじめ、ブライダルカードや会員カード、シールなどの制作を手掛ける「フォトウエーブ」、液晶部分に顔写真を入れた携帯電話やPHSの販売を主業務とした「テレウエーブ」など、ショップ展開による新ビジネスを来場者に提案した。

このほか、㈱オカセイはアミューズメント業界では㈱アトラスが販売を手掛け、AM・他業種含めて限定300台というプレミア性の高い製品となっている「プリクラなクラブ2～ポケットモンスターバージョン」を展示。㈱都市工学総合研究所は、㈱トーワジャパンの「ストリートスナップ」の異業種向け代理店を担当することから同機を2台展示し、今までにない全身写真の魅力をPRした。

尚、同展では土地・空間有効活用&駐車場実践セミナーも同時開催。3日間の来場者数は2万3383名に上った。









ソフトの低価格化、供給の効率化を目指し

CD—ROMを用いたシステム基板「システム573」を開発・販売

コナミ㈱

コナミ㈱（本社・東京、上月景正社長）ではこの度、CD—ROMでゲームを供給するシステム基板「システム573」の開発・販売を始めた。

同基板は本体となるゲームPCボード、ソフト（CD—ROM）、違法コピー対策としてのセキュリティカセットの3点で構成される。CD—ROM方式の採用は、ソフト供給・交換の効率化及びソフトの低価格を考えてのもの。同社としては今後、システムの市場への浸透を見計らい、対応ソフトを手頃な価格で販売（CD—ROMとそれに対応したセキュリティカセット）、ラインナップを充実させていく意向。

5月末時点では「バスアングラー」「ダークホースレジェンド」「実況パワフルプロ野球EX」の3タイトルが基板と共に発売済みである。

尚、規格はJAMMAビデオ規格（JVS）及び、JAMMA規格（JS）の両規格に対応しており、同社製汎用筐体「WindyII」をはじめ、JVS・JS規格の筐体で使用できる。

仕様

外形寸法／H91×W311×D310（㎜）

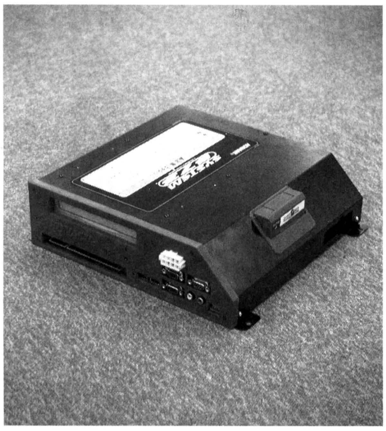
重量／約4・5kg

価格（システム573+ソフト）

バスアングラー／OP価格24万8000円（専用コンパネ付属）

ダークホースレジェンド／OP価格19万8000円

実況パワフルプロ野球EX／OP価格17万8000円



6月22〜24日（於：香港）

カジノメーカー合同展に出展 7月には名古屋ショーを開催

㈱M・G・M

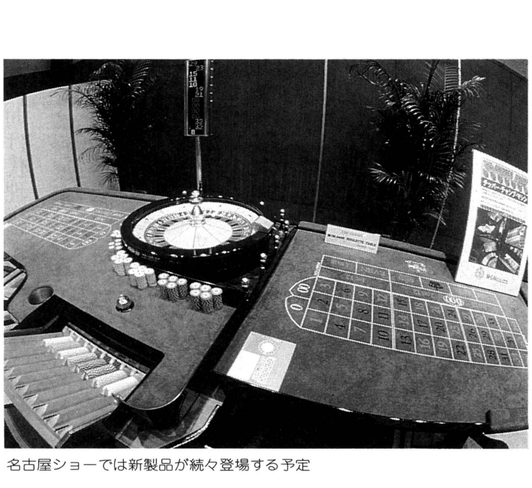
カジノゲーム用品の総合メーカーであり、世界的に有名な米国U．S．プレイングカード社の正規代理店でもある㈱マツイ・ゲーミング・マシン【M・G・M】（本社・東京、松井隆社長）は、来る6月22日〜24日の3日間にわたり、香港のHong Kong Convention & Exhibition Centerにて行なわれる「THE 1998 ASIA PACIFIC CASINOS & GAMING CONVENTION」に出展する。

アジア地域ではすっかり恒例となった同展示会で、今年は初めて同社がメインスポンサーとなる。アジア全域のネットワークの拡充を図る同社の積極的な姿勢が伺える。

また、日本国内では7月24日に名古屋東急ホテルにおいて「1998 M・G・M—名古屋　CASINO PRIVATE SHOW」を開催する。

開催場所は、3階「ルネッサンス」ROOMで、時間は午後2時〜8時。日本での同展示会は、東京・大阪・福岡に続いて4回目の開催となる。最近、特に活発な名古屋のマーケットに新製品を披露し、売上げ向上を狙う。

同展示会に関するお問い合わせは、同社営業部〈TEL　03（5467）5211〉または名古屋営業所〈TEL　052（261）1911〉迄。



名古屋ショーでは新製品が続々登場する予定

4月21・22日（於：本社）

新製品内覧会を開催「バスマスターズ チャレンジ」など出展

㈱タカラアミューズメント





去る4月21・22日の2日間、㈱タカラアミューズメント（本社・東京、佐藤博久社長）では本社1Fにおいて「新製品内覧会」を開催した。

今発表会での注目は「バスマスターズ チャレンジ」。同機は、バスフィッシングのメッカ〝河口湖〟のデータをインプットした本格的ラジカルフィッシングゲーム。体感ロッドを使用することでバスフィッシングの醍醐味であるキャスティングと、ブルブルッとしたバス独特の反応が実感出来る。釣果は、季節・天気・水温・水質・ポイントなどにより異なり、スモールクラス（小物）、ランカークラス（大物）といったバス以外にもブルーギル・トラウト・ライギョといった所謂〝外道〟やゴミ、長靴などが釣れる。

また、同機は釣り上げた魚の中から一匹を選んでカードとしてプリントアウトする機能も搭載されており、カードをコレクションにするといった楽しみも味わえる。なお同機では今後、有名湖沼をCD—ROM化し、シリーズ展開を図る予定。

その他の新製品では、ボールを穴に落とすという単純明快なゲーム内容が特徴のプライズゲーム「ジャラ」、メダルゲームの定番〝プッシャー〟に、ユニークなゲーム性を加えた「南京玉すだれ」（参考出展）、様々な仕掛けが楽しいアメリカ生まれのガムボール自販機「ギズモ」、2本のアームで景品を挟み取るという斬新なアイディアを採用したプライズゲーム「タイムばるぼん」、ベルトの上をコインがランダムに動きまくる新感覚のプライズゲーム「コインドライブ」などが出展され、それぞれ来場者の関心を集めていた。

移転

◆㈱オクト

㈱オクトでは、本社事務所を左記住所に移転し、4月20日より業務を開始した。

〒167—0054 東京都杉並区松庵3—39—8 クリオコート松庵206
TEL 03（5346）1358㈹
FAX 03（5346）7385

◆㈲クリーンハート

㈲クリーンハート（高橋正明社長）では、業務拡張のため本社及び営業所並びに基板販売店舗「PCB共和国」を下記住所に移転し、4月17日より業務を開始した。

〒145—0071 東京都大田区田園調布1—42—15 パレス田園調布1階
TEL 03（3722）2811㈹
FAX 03（3722）3633

◆㈱ジャレコ

㈱ジャレコ（金沢義秋社長）では、業務の効率化を目指す目的で大阪支店を左記住所に移転し、4月27日より業務を開始した。

〒564—0062 大阪府吹田市垂水町3—18—9
TEL 06（385）5100
FAX 06（385）0868

設立

◆㈲レッツ

2月13日、AM施設の運営コンサルト及びゲーム機器のメンテナンスサービスを主業務目的とした㈲レッツ（畠中浩美社長）が設立された。

〒192—0911 東京都八王子市打越町630 南八ビル301
TEL 0426（36）2980
FAX 0426（36）2980

人事異動

◆㈱ユニ・ファイブ

㈱ユニ・ファイブは、4月開催の株主総会ならびに取締役会において左記の通り役員を選任し、それぞれ就任し

た。

▽代表取締役社長　杉浦幸昌
▽常務取締役（新任）　吉田　明
▽取締役（新任）　飯田和美
▽取締役（非常勤、新任）　前島悠二
▽監査役（新任）　東喜三郎

〈敬称略〉

機構改革＆人事異動

◆㈱セガエンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは、4月1日付けで左記の通り機構改革および人事異動を実施した。

〈機構改革〉

アミューズメント、コンシューマの2事業分野を柱に、コーポレイト・スタッフ部門を加えた3統括本部制とする。

一、アミューズメント事業統括本部

アミューズメント統括本部はアミューズメント機器事業本部、アミューズメント施設事業本部、アミューズメントR&D・生産本部で構成される。また、従来のアミューズメント海外事業本部はその機能をアミューズメント機器事業本部及びアミューズメント施設事業本部に移管する。

(1)AM経営企画室を設置する。

(2)アミューズメント機器事業本部

国内販売事業部、AM関連機器事業部、海外販売事業部で構成される。AM特機事業部は㈱エスジーエス及び㈱セガ・ミュージック・ネットワークスにその機能を移管する。

(3)アミューズメント施設事業本部

業務推進室の機能を管理企画室に移管し、東日本事業部及び西日本事業部の開発セクションをディベロッパー事業部に移管する。また、海外オペレーション部を設置する。

(4)アミューズメントR&D・生産本部

第7AM研究開発部の機能を㈱エスジーエスに移管する。

二、コンシューマ事業統括本部

コンシューマ統括本部はコンシューマソフト事業部、コンシューマ開発生産本部、サターン事業部で構成される。

(1)CS経営企画室を設置する。

(2)コンシューマソフト事業部は従来のCSソフト研究開発本部の機能に加え、プロデュース一、二部、PC営業部で構成される。

(3)コンシューマ開発生産本部従来の機能に第3開発部（旧TOY開発）を設置する。

(4)サターン事業部は従来の機能に加え海外事業推進部（旧海外事業部）を設置する。また、インターネット推進室はメディア本部へ移管する。

三、コーポレイト・スタッフ統括本部

コーポレイト・スタッフ統括本部は総務本部、管理本部、情報システム本部、法務本部で構成される。

〈役員の管掌変更〉

▽アミューズメント事業統括本部長（アミューズメントグループ及びアミューズメント機器事業本部管掌）兼アミューズメント機器事業本部長　代表取締役副社長　小形武徳
▽コンシューマ事業統括本部長　特別顧問　廣瀬禎彦
▽コーポレイト・スタッフ統括本部長（コーポレイト・スタッフグループ管掌）　専務取締役　西村勝彦
▽AM経営企画室長（海外オペレーション事業部管掌）　常務取締役　酒井佳夫
▽アミューズメント機器事業本部副本部長（アミューズメント海外事業本部長）　取締役　中西信夫
▽アミューズメント施設事業本部長（アミューズメント施設グループ管掌）　専務取締役　永井　明
▽アミューズメント施設事業本部副本部長兼ディベロッパー事業部長　常務取締役　田副康夫
▽CS経営企画室長（CS事業企画室長）　取締役　臼井興胤

〈人事異動〉

〔AM機器事業本部〕

▽国内販売事業部長（国内販売部長）　森　啓二
▽AM関連機器事業部長（AM関連機器販売部長）　藤森弘幸
▽AM関連販売部長（AM機器商品企画）　佐々野雅哉
▽キッズ・ハード開発部長（スタンプ倶楽部開発部長）　星野健二
▽キッズ・ソフト開発部長（AM関連機器販売）　岩澤克美
▽海外販売事業部アジア販売部長（アジア事業部副部長）　籾山亮輔

〔AM施設事業本部〕

▽海外オペレーション部長（アジア事業部）　緒方正憲
▽東日本営業事業部北海道地区部長兼札幌支店長代行（北海道地区営業所長）　岡田勇人
▽東日本営業事業部東北地区部長（北海道地区部長）　小山内勉
▽東日本営業事業部東京地区部長（東北地区部長）　丹野成仁
▽西日本営業事業部九州第二地区部長（九州第一地区）　稗田英治
▽ディベロッパー事業部営業開発部長（ATP機器販売部長）　江頭賢亮
▽ディベロッパー事業部施設開発部長　西　寛
▽ディベロッパー事業部総合企画部長（企画開発部長）　宇田川哲男

業界時事報

〈AMR&D・生産本部〉
▽アミューズメント生産本部製造部長（製造部副部長）　河野勝則

〈コンシューマ事業統括本部〉
▽ネットワーク事業開発室長（セガ・デジタル・コミュニケーションズ）　島田隆之
▽サターン事業部海外事業推進部長（海外事業部アジア・中南米営業）　糸総千秋
▽コンシューマソフト事業部副事業部長（CSソフト研究開発本部長）兼開発推進室長　石井洋児
▽コンシューマソフト事業部副事業部長兼プロデュース一部長（セガオブアメリカ）　内海州史
▽コンシューマソフト事業部プロデュース二部長（サターン事業部ソフト推進部）　鉾山元茂
▽コンシューマソフト事業部デジタルメディア制作部長（CSソフト研究開発本部デジタルメディア制作部長）　牧野幸文
▽コンシューマソフト事業部開発企画部長（CSソフト研究開発本部開発企画部長）　島崎　仁
▽コンシューマソフト事業部PC営業部長（PC事業部長）　藤原三二
▽CS開発生産本部統括部長（CS開発生産本部副本部長）　萩原史郎
▽CS開発生産本部統括部長（CS開発生産本部副本部長）兼CS購買部長　宇津木栄吉
▽CS開発生産本部統括部長（CS開発生産本部副本部長）兼第2開発部長　楮　修
▽CS開発生産本部第3開発部長（TOY開発生産本部長）　横関謙治
▽メディア本部インターネット推進室長（CS事業本部インターネット推進室長）　吉岡伴明

〈敬称略〉

訃報

◆㈱ナムコ

㈱ナムコ、営業三部長・小出辰頼氏が5月17日、虚血性心不全のため自宅にて急逝された。享年45歳。告別式は5月21日、平安祭典葛西会館（東京都江戸川区東葛西8—3—12）にてしめやかに執り行なわれた。故人のご冥福をお祈り致します。

◆㈱ホープ

㈱ホープ、専務取締役・矢野徳蔵氏のご令室、知恵子さんが5月7日、予てより病気療養中のところ逝去された。享年67歳。告別式は5月11日、宝仙寺大師堂（東京都中野区中央2—33—3）にてしめやかに執り行なわれた。故人のご冥福をお祈り致します。

STAFF VOICE

◆中学生の頃にはよくゲーセンに通った。学校が終われば直行し、休みの日も確か一日中そこで過ごしていた様に思う。今から18年程も前か。ゲーセンの御主人には気に入られ、たびたび塩ラーメン（ほぼ御主人の主食）を御馳走して頂いた。御主人は僕らが５円玉でインチキプレイをしたり、ゲーセン裏で他校の生徒と乱闘しても寛大だった。そんな優しい御主人もやがて地元のヤクザに付け込まれ、その地を追われた。

ラブリーな街、岸和田でのお話だ。〈匿名〉

◆うちの会社のＯさんは、自他ともに認めるアクション映画マニア。◆特に香港モノについて語りだすと、長い。◆先日、そのＯさんと私とＫさんで食事にいった時も、私とＫさんが「時計じかけのオレンジ」のカメラワークについて盛り上がっているのに、いつのまにかＯさん主導で「ジャッキーチェンの鼻が何故大きいか」の話題になってしまった。◆本人いわくブルース・リーについてなら３日は喋り続けれるそうだ。◆ちなみに、ユン・ピョウでも１日らしい。〈加古〉

◆僕はさえない髪形をしているのに美容院へ通っている。なんだか変に気恥ずかしくもある。でも予約も入れる。

美容師さんは誰もかれもが素敵で僕のようなやや老けた客にも優しい。しかし周りのお客さんの目は厳しい。

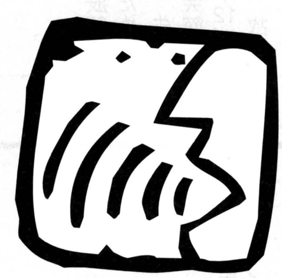
店を出る頃には僕も若い人の髪形になる。でも帰り道に明るい通りはあまり歩かない。

それでも僕は美容院へ通う。そしてさえない髪形をしている。〈佐々木〉

◆こんなネットワークロケどう？　格闘ゲームの筐体の隣に○○医院みたいなゲームがあって、格闘で負けたキャラクターを治療して遊ぶ。治療中のキャラクターは格闘ゲームに登場できない。「おい、早くなおしてや」、「全治３週間っ」。なんてやりとりがあったりするかも。あと、レースゲームの隣にピットクルーゲームってのもいいですよね。一瞬にかける体感タイヤ交換ゲームとか。遅かったら、レースゲームしてる人に怒られたりするんです（笑）。〈たにともゆき〉









◆波瀾万丈！新・わが子のラブストーリー

◆生活にアクセントがなくまたまた娘ネタである。

幼稚園生活も１カ月を過ぎた由莉。どうやら前号で書いた裕太君との恋は終焉を迎えたらしく、園内での男性関係は謎のベールに包まれている。一体、誰が好きなのかと聞いても複数の男の子の名前が登場し、その実態は掴めない。ついこの間はキスをかけて２人の男の子が喧嘩をしたという話を聞いた。お父さん似のプリティーフェイスはパワー全快！・・・心配である。〈Ｊ．Ｓ〉

◆最近気になることはと聞かれて真先に思い浮かぶのが、お腹の周りの贅肉。少し動くだけで、前後左右にタプタプタプタプ揺れ動き、まさに子供の頃イメージしていた中年そのもの。

「これはいかん」と昨年あたりからフィットネスクラブ通いを決意するものの、生来のだらしなさが崇っていまだ入会すらしていないありさまだ。

でももう大丈夫、この本が出るころにはきっとクラブで汗を流していることだろう。だって違う目的が出来たんだもん。〈ナマ〉

◆この同じページの中にナマという人物がいるが、今度その者と勝負をすることになった。勝負の内容は麻雀である。その者は中学生の頃から金も持たずに雀荘に通ったと噂される剛の者だが、その者に対し「いっちょ揉んでやる」と言った当方は実はずぶの素人。フリテンとは何だ？、メンタンピンドラドラとは何だ？の世界である。◆そこでこのたび麻雀ゲームソフトを購入、色香をふりまく女の子と悪戦苦闘する毎日である。タプタプ野郎なんかには負けられない。〈Ｈ・Ｔ〉

◆仕事が忙しい時、ふと昔のゲームが遊びたくなる。今回、締切り間際にやりたくなったのがナイトストライカー。だが、関西でこのゲームを置いている所はもうない（と思う）。

◆友人が基板だけ持っており、なんとか汎用筐体に繋げようと試行錯誤しているがそれも上手くいかない。

◆基板は目の前にあるのにゲームはできないというもどかしさ！

◆どなたか、ナイトストライカーを置いているロケがあったら教えて下さい。〈大島〉

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊）、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司
台北市基隆路二段51号6F-3
6F-3, No.51, KEELUNG RD., SEC.2, TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
TEL.02(739)1711 FAX.02(739)1713

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閱者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M.E.N.LIMITED
RM. 1418, PARK-IN COMMERCIAL CENTRE,
56 DUNDAS STREET, KOWLOON, HONG KONG.
TEL.(852)2710 9918 FAX.(852)2771 6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오케) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

大興實業
大韓民国SEOUL市中区奨忠洞一街54-1
芬道B/L401号
TEL.02(264)4407(代) FAX.02(277)0199

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
13 Liu Fang Road, Singapore 628671
TEL.2686500 FAX.2681663, 2682206

広告索引

㈱アミューズ

わが社のマドモアゼル●

Mademoiselle

サンリオキャラクターを始め、ドラえもんやエイリアンなど、各種人気景品を豊富に揃えている㈱アミューズにおじゃましました。今回のマドモアゼルは、同社にて企画・デザイン、営業、事務職にそれぞれ携わっている、写真の皆さんです。因みに平均年齢は27～28歳。また、この中に1人だけ「彼氏募集中なんです。つくしますよ」と発言した人が含まれています（笑）。さて、そんな皆さんに質問。まずは、会社の雰囲気を一言でいうと？　「和気あいあい」「温かい」「アットホームな会社です」。確かに皆さん、とても仲が良さそうですね。では、次にお薦めの商品ｏｒ好きなキャラクターを訊いてみましょう。「私はノンタンです」「ポムポムプリンが好き」「ウーピーもいいでしょ」「やっぱりバカボン」。これは意見がわかれましたが、それだけ同社には、いろんな商品があるということでしょうか。最後に仕事に対する意気込みを訊いてみると、「若さを活かして、常に新しい商品と企画力で勝負したいと思います」との答えが返ってきました。同社のマドモアゼルは、やる気いっぱい。ただのきれいどころではないようです。



編集後記

◆タイ・バーツの大暴落に端を発したアジアの金融不安は、ついにインドネシアの暴動、そして32年間もの長期政権を維持してきたスハルト大統領辞任という政情不安まで引き起こすこととなった。◆ただ、こうした他国の激動の間にも日本国内の不況風は全く止む気配さえみせておらず、他国の暴動を「大変やな～」と他人事のように見ていられないのが現状だ。◆本号でも詳細を記した「レジャー白書98」を見ても、当業界は相変わらずの●（大雨）警報。一体いつになったら太陽の光を浴びれるのか、はなはだ見当さえもつかない。◆とは言うものの、このまま手をこまねいていては業界は萎む一方であることもまた事実。今一度、往年のバイタリティーを思い出し、業界を活性化するにはどうしたらよいのか！　是非とも、読者皆様のお知恵をお貸し頂きたいものだ。ご意見お待ちしております。

〈Y・Y〉

月刊コインジャーナル6月号
VOL.23・NO.270

発行・編集	原　昌也
発行所	株式会社エイ・クリエイト
本　社	大阪市北区松ヶ枝町4-20 アビスビル TEL 06（242）0200㈹ ※詳細は429頁参照
東京支社	東京都渋谷区円山町5-4 道玄坂ビル6F TEL 03（3477）2250　FAX 03（3770）6053
印　刷	凸版印刷株式会社
発行日	平成10年5月30日
購読料	1部　1,650円（税込み） 年間　19,800円（税・郵送料込）

集客力に差をつける

少ない投資で大きな収益をお考えのあなた

■景品型ツインキー

3種類の景品がセレクトできる



■卓上型ドンキー

メダル払出し機タイプ



■ピンキー2

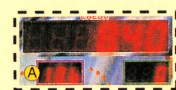


パネル・制御盤の取り替えのみでミニパチピンキーに変身



■ドンキー2





新機能搭載

◎大当たりの場合、通常のパチンコだと、16ラウンド固定ですが、ドンキーはサブデジタルⒶにてラウンド数を決定する事により、FVとFVの間隔を短くし、ゲーム性をアップ更に面白くなりました。
◎テーブルゲームではお馴染みのW-UP機能を追加。
◎サブデジタルがゾロ目で揃うとボーナスポイントがあります。



BETが自由に賭けられます。

■体感機による**誤動作防止機能搭載**

今必要なのはメダル機!? プライズ機!?

貴社のニーズに迅速にお応えします!!



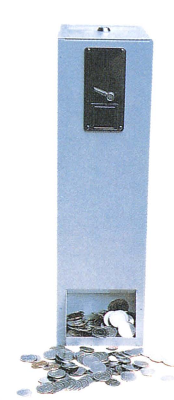
■T－2







ホッパーBOX



■PU－2　■T－1　■C－1

Pal SYSTEM
株式会社　パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2
娯楽遊技機総合商社
☎06（784）9055　FAX06（784）9050 第1・第2・第3土曜日は定休日です。

振込銀行　東海銀行　東大阪支店
（普）1083039
（株）パルシステム

今年最大のイベント
アジア・アミューズメント

● **展覧会**
1998年８月26日～28日

● **コンフェレンス＆IAAPA講習会**
1998年８月26日～28日

● **開催地**
シンガポール・
インターナショナル・
コンベンションセンター＆
イグジビジョンセンター

成功のうちに第７回を迎えたこの展覧会は、アミューズメント、エンターテイメント、テーマパーク産業の商品やサービスを目玉としています。今回の展覧会では、不動産開発業者向けのコンフェレンスや講習会もあります。

AIC Worldwide、IAAPA、AAMAのジョイントベンチャープロジェクトであるこの展覧会はアジア太平洋地域で最大規模を誇ります。世界各地から250以上の参加者が集い、会場は13万スクエアフィートを超える広さです。



主催者

IAAPA AAMA
AiC Worldwide
Where Business Does Business

後援者

APPROVED TRADE FORUM
ENDORSED & SUPPORTED BY SINGAPORE TRADE DEVELOPMENT BOARD

The COMMERCIAL SERVICE
Trade Fair Certification

公認出版元

Coin Op Journal
月刊コイン ジャーナル

御自身の記録としてこの用紙を複写し、一部コピーをファックスで下記にお送り下さい。

今すぐファックスして下さい!!
(ファックス番号：65-226-3264／65-223-3554) 又はTony Chan (電話番号：65-322-2754) までご連絡下さい。
E-mail：tonyc@aic-asia.com
Website：http://www.aic-asia.com

AIC Worldwide
住所：12 Prince Edward Road #03-01,
Podium A, Bestway Building,
Singapore 079212.

返信用紙

アジア パシフィックテーマパーク＆アトラクション '98 と
アジア・アミューズメント エクスポ '98 が同時開催

❑ 後援者になることに興味があります。詳細を送って下さい。
❑ 出展することに興味があります。出展方法の詳細を送って下さい。
❑ コンフェレンスに参加したいので、コンフェレンスの予定表を送って下さい。
❑ IAAPAのトレーニングとSafety Seminarに出席したいので、詳細を送って下さい。
❑ 今回の展覧会に訪れたいので、________ の券を送って下さい。

氏名：________________ 役職：________________

会社名：________________

住所：________________

________________ 国名：________________

電話番号：________ ファックス：________ E-mail：________


究極のビデオパチンコ!!
NEW
バージョン
銀玉勝負
DX
TM
© 1998 DYNAX SOFT Div / Nakanihon,Inc. Nagoya Japan / jas Co,.Ltd.
SPORTS
Casino
2in1
Sexy
Casino
あらゆるロケーションに対応!!
製品の仕様は予告なく変更することがございます。
発売元
ABLE CORP. LTD.
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
開発元
VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX
DYNAX SOFT Div.



リアルな手ごたえ・・・
© 1998 Nakanihon,Inc. Nagoya Japan / jas Co,.Ltd.
BILLIARD ACADEMY
REAL BREAK
TM
一瞬のミスも許されない、
熱い!真剣バトル!!
SCORE 0000000 NEXT
TIME 000
SCORE 0000000 NEXT
TIME 000
SCORE 0000000 NEXT
TIME 000
SCORE 0000000 NEXT
TIME 000
製品の仕様は予告なく変更することがございます。
GOOD IDEA!!
NAKANIHON
■Nakanihon, Inc.■
中日本プロジェクト株式会社
〒463 名古屋市守山区八反6-10 NPビル
6-10 Hattan,Moriyama-ku,Nagoya, 463 Japan
tel: 052-791-4111(代) fax: 052-791-1515(代)
■ 中日本サービスセンター tel: 052-791-4400

イタズラ防止機能付

花嵐
はなあらし



好評発売中！

Super9
スーパー ナイン

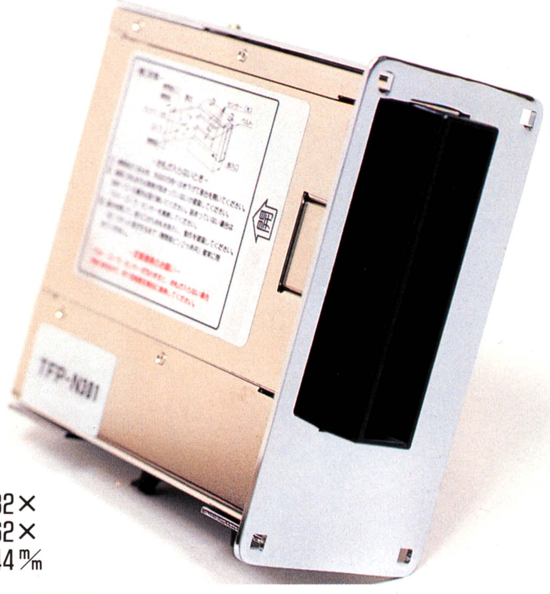
9リールのオールメカニック！
8ラインと遊び方同じ!!



H375×W415×D480%
〒91-51445
重量：約32kg

※ビデオや液晶ではありません。

コンパクトな両替機などに最適な識別機！
720ABと同一サイズ



H132×
W 62×
D144%

遵法営業を厳守しご使用ください。

AS 株式会社 朝日物産
〒535-0022 大阪市旭区新森7-4-32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈱朝日物産



AS ASAHI BUSSAN CD., LTD.
4-32, Shinmori 7-Chome Asahi Osaka 〒535-0022 Japan.
TEL 81-6-955-2311
FAX 81-6-955-2313
BANK NAME: SUMITOMO BANK SENBAYASHI BRANCH ORDINARY



メダル貸・両替機

両替機

コインホッパー

コインセレクター



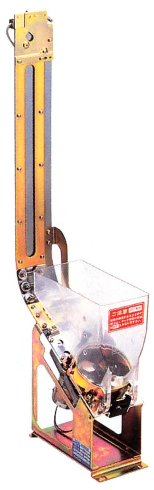
AC-3000T

(高額紙幣対応)
リサイクル式で選別精度の良い紙幣識別機、見やすいドットマトリックス式の大型表示器、選択ボタンは押し易いタッチパネル式、1メダル2ホッパーによる高速払出し、タイマー付き自動回収機能付き、当たり機能付き、設定作業は対話形式で簡単、等々便利な機能満載。



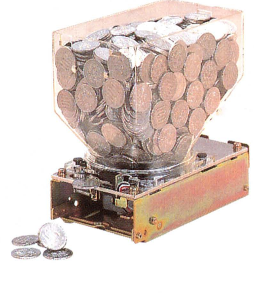
AC-4000T

(高額紙幣対応)
識別精度の優れたリサイクル式の紙幣識別処理装置を搭載し、見やすいドットマトリックス式の大型表示器を装備した両替専用機。



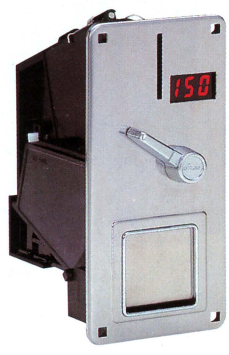
WH-2

(エスカレーター付)
従来の、高速払出しを可能にしたコンパクトタイプのホッパーにエスカレーターをつけたモデル。筐体内部の小スペースに設置でき、コインリフトを実現。



SK-595

(高性能コンパクトホッパー)
ノイズレス、長寿命のブラシレスモーターを採用し、万一噛み込みが発生した場合は解除するまで正転逆転を繰り返します。又、コイン残量検知はフォトセンサーで行い、少量のコイン残量検知が可能、この他使い易い機能が色々付いています。



AF-954EF

(精算タイプセレクター)
金額設定機能を持たせた画期的な4金種対応のセレクター。¥10〜¥500迄の硬貨が使用でき、設定金額は¥10から¥790迄を自由に簡単に設定変更が可能です。受入金額は設定金額到達までフロントパネルの窓にLEDで表示されます。

謹　告

当社のコインセレクター等、その全製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

お客様各位

弊社製品は1台からでもご注文を承ります。ご注文、お問い合わせは営業部までお気軽にご連絡下さい。

信頼と技術のふれあい

AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社■〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
TEL.03-3401-6181 FAX.03-3408-7420 ■詳細はカタログをご請求下さい。
■URL http://www. fsi.co.jp/asahi/

JALECO

業界騒然！新機種ぞくぞく登場！

NEW! HOLE UP



ビミョーな指さばきで ゴールをねらえ！

話題のプライズゲーム いよいよ新登場！

球を発射する強さとタイミングで「GO」の穴を狙おう。
クリアすると1つ上のステージへ、
「OUT」にはいれば全て最初からやり直し。
最後の難関ダブルジャマーをくぐり抜け、
景品をゲットできるか！?

シールがふくらむ 立体シール もこもこ

なんでもシール委員会

今、人気の高インカムマシン!!

これはオドロキ！

もこっとした立体シールができるんです。



ドラえもんのはたあげ専用景品



新製品

ドラえもんスタンプ〔フィギュアタイプ〕
ドラえもんLED〔フィギュアタイプ〕
ドラえもんジャンピングホルダー
ドラえもんBOXスタンプ

好評発売中

ドラえもんコインパース
ドラえもんあれこれホルダー
ドラえもんバンパーカー
ドラえもんキューブ
ドラえもんレンズライト

好評発売中！

アトムパンチで悪者どもをやっつけて景品ゲット！

鉄腕アトムの パンチングルーレット



アトム人形が腕を振り落とし、回転するルーレット盤の
キャラクターボタンをヒットする
新感覚プライズゲーム機。

※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。 ※当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

最新情報満載！ジャレコホームページ HOMEPAGE ADDRESS http://www.jaleco.co.jp

株式会社 ジャレコ
(本社)〒158-8520 東京都世田谷区用賀 2-19-7 TEL.03-3708-4810（直通） FAX.03-3708-4822 (九州)〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711（代表） FAX.0979-32-2527
(大阪)〒564-0062 大阪府吹田市垂水町 3-18-9 TEL.06-385-5100（代表） FAX.06-385-0868 (サービスセンター)〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271（代表） FAX.03-3420-2280


namco
大反響!
ナムコのリズムに、ノリ遅れるな!
タイムクライシス2
タイムクライシス2 DX
スーパーワールドスタジアム '98
※球団名ならびに選手名は
(社)日本野球機構の同意を得ています。
新登場
ソウルキャリバー
※画面は開発中のものです
ビューティークラブ
サマーバージョン
新登場
スウィートランドIII
パニックパーク
DX
パニックパーク
SD
目方で
ドンピシャ
ハンマーチャンプ
スタアオーディション
妻夫木 聡
昨年スタアオーディションで見事グランプリを獲得。
現在は大手プロダクションに所属し、本格的デビューを
目指して猛レッスン中。今後の活躍に注目!
ストリートニュース!
Lemon
ハンドル使って
テクノを感じろ!
運転技術測定マシン
テクノドライブ
TECHNO DRIVE
新製品展示会開催!
6月中旬
東京・名古屋・大阪・福岡
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
販売一部 (東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)
(札幌) 〒003-0803 北海道札幌市白石区菊水 3条 1-8-2 TEL. 011 (822) 5002 (代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉 1-2-8 TEL. 052 (962) 3343 (代)
販売二部 (大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06 (338) 3511 (代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL. 092 (474) 5605 (代)
©1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED